

HJEMMECOMPUTER

Nr. 1/2 Januar/Februar 1988

5. Årgang

Kun Dkr. 28,50

Nok. 28,50



ALT OM COMMODORE

Nu kan din AMIGA køre C-64 programmer!

Virus angreb på din Amiga?

Ny Commodore 64

AMIGA 3000 på vej?



Folkebibliotekernes
Depotbibliotek

Masser af programmer til
Commodore 64 og 128

EBONSTAR

EbonStar is swift action competition wrapped in an electrifying arcade style format. Exceptionally unique and challenging, EbonStar will thrill you with it's dramatic sound, realistic graphics, and options to four players and man vs man or machine. Seize the challenge of EbonStar, pick up your copy today!



The warp's faithless depths



The warp begins to explode as opponent is shot down



ROMANTIC ENCOUNTERS

A true to life adult encounter for men or women! Permit your wildest imagination's to interact with the enticing scenarios of the DOME. At the DOME, you can set yourself up for whatever you are after... We promise you'll get what's coming to you!



One of the DOME's alluring stories



The lounge, a place of enticing rendezvous

DISCOVERY EXPANSION DISK

Learning is an exciting adventure with DISCOVERY! Now you can expand your adventure with Discovery Expansion Disks: Math 1 • MATH CONCEPTS • SPELLING 1 • SPELLING 2 • TRIVIA 1 • TRIVIA 2 • SCIENCE • GEOGRAPHY • LANGUAGE • SOCIAL STUDIES • HISTORY



Control room of space ship Discovery



Working a solution to a math problem

OTHER PRODUCTS FROM MICROILLUSIONS

- **PLANETARIUM™**
For the Serious Student of Astronomy
- **LAND OF LEGENDS™**
The ultimate dungeon adventure!
- **ONE TO ONE SERIES™**
Fire Power™, Galactic Invasion and Turbo™
- **BLACKJACK ACADEMY**
Everything you ever wanted to know about Blackjack
- **THE FAERY TALE ADVENTURE™**
Amiga's number one adventure game!

All Microillusions Entertainment and Education products are developed especially for and available on Amiga, C64/128, MAC, Apple IIGS, and PC/MS DOS Formats



17408 Chatsworth St. Granada Hills, Ca. 91344
Inside CA 818/360-3715 • Outside CA 800/522-2041 • FAX 818/360-1464

110AM

FOREIGN DISTRIBUTORS

HABA SYSTEMS
Pier Road
North Feltham Trading Estates
Feltham, Middlesex TW14 OTT
England
011-44-1-751-6451

NANO-DATA

Ulefossveien 40
P.O. Box 830 Hjellen
N-3701, Skein
Norway
(035) 27-632/23-170

WORLD WIDE SOFTWARE

Englandsvej 358
2770 Kastrup
01 50 17 00

IMAGINEERING

77 Dunning Avenue
Private Bag 20
P.O. Rosebery
Sydney, NSW 2018
Australia
(02) 697-8666

BEAMSCOPE CANADA, INC.

110 Commander Blvd.
Scarborough, Ontario
Canada, M1S 3H7
(416) 291-0000

L RUN

INDHOLDSFORTEGNELSE

AMIGA-nyheder	5	Adventure siderne:	
Nyt 64'er diskdrev: OCEANIC	6	Tæt på INFOCOM.....	24
COM-fect 128 programmer.....	8	Bigby's Brevkasse.....	26
C-16 / PLUS 4 programmer.....	9	Kaptajn Peek & Poke:	
Test af DOLPHIN DOS II	10	Superprogrammer til C-64.....	30
Første test af C-64 emulator		Highscorelisten med	
til AMIGA	11	Danmarksrekorderne i spil	36
NEWSDESK	12	Airborne Ranger.....	37
SOFT SPOT:		Knight Orc.....	38
Clever & Smart.....	14	Western Games	39
Brændt Gummi:		Shoot'em Up Construction Set	40
Test af 4 racerspil		Block Buster	42
Grid Start.....	16	Thundercats.....	42
Buggy Boy.....	17	Druid II	43
Rally Master	18	Organize til AMIGA.....	44
Test Drive.....	19	Deja Vu	45
Snydehjørnet med klamme tips		Ronnies Rapkasse.....	46
til evigt liv	21	M.A.C.H. test.....	48
		Albert Technoducks Brevkasse	50

Chefredaktør

& ansvarlig udgiver:

Hans-Christian Thaysen

Software-redaktør:

Martin Plantener Jensen

Redaktionelle

medarbejdere:

Otto Plantener Jensen

Jan Trzakowski

Flemming Lerbæk

Casper Gieris

Martin Lundsgaard Jensen

Bo Rasmussen

Rikard Nielsen

Lars Jørgensen

Sune Hødal

Lenart Blüch

Curt Kjærsgaard

Thomas Wilhelmsson

Thomas Filt

Adventure redaktør:

Søren Bang Hansen

Fotograf:

Martin & Otto P. Jensen

Tegninger & lay out:

Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:

G. R. T. Aps

Distribution:

DCA, Avispostkontoret

Narvesen

Redaktion & udgiver:

IC RUN Thaysen

Vejlebrovej 116

2635 Ishøj

02 54 25 24

Annoncepriser:

1 side 5.375,-

1/2 side 2.855,-

1/4 side 1.800,-

1/8 side 1.190,-

1 farve..... 1.365,-

4 farver..... 2.365,-

DEN HER

ELLER DEN HER



PLUS DEN HER



KAN GØRE DIG RIG.

Hvis du udvikler et stykke software af høj standard kan du ikke alene vinde 25.000 kr. kontant, men også tjene penge, når dit program bliver markedsført i hele verden. Få konkurrencereglerne hos den nærmeste autoriserede Commodore forhandler (oplyses på 06 28 55 88).

AMIGA 500/1000 KONKURRENCE

1. Præmie:
10.000 kr. + international distribution.
2. Præmie:
5.000 kr. + international distribution.
3. International distribution.

AMIGA 2000 KONKURRENCE

1. Præmie:
25.000 kr. + international distribution.
2. Præmie:
5.000 kr. + international distribution.
3. International distribution.

DELTAG I COMMODORES STORE AMIGA SOFTWARE-KONKURRENCE.



Årets rygter: Tre nye Amigaer

Et gammelt ord siger, at der sjældent går røg af en brand uden der er ild. Og hos Commodore er der røg i køkkenet: Der brygges på tre nye maskiner i Amiga-serien.

Spørger man folkene hos Commodore Danmark A/S om nyheden om de nye maskiner er nået til Århus, er svaret næsten enslydende: (lang pause) Det kender vi ikke noget til. Mere kan jeg ikke sige nu. Men, jeg har da også læst - med stor interesse - om de nye Amigaer.

Rygterne om de tre modeller har fået næring her op til den store Hannover messe i marts. Det er i dag Com-

modore i Vesttyskland, som har et meget stort ord med, når der skal præsenteres og udvikles nye maskiner. Det meste af udviklingsarbejdet foregår i Braunschweig. Hannover messen ville derfor være et passende forum at præsentere de nye maskiner i.

Commodore vil da heller ikke afvise, at der kommer nogle nyheder med i Hannover.

Rygterne

Det bål, der har skabt røgen vil tilsyneladende ikke lade sig slukke. Og de hårdnakkede rygter går på tre nye maskiner, eller snarere en ny og to opgraderinger af den kendte 500 model samt en forbedret B2000.

Når jeg skriver B2000 er det fordi den første A2000 faktisk ikke sælges mere. Der er nu i stedet en model på markedet med en ny bundramme - B2000 - der bl.a. indeholder den fra 500 modellen kendte FatAgnus chip, der bl.a. har til opgave at klare kommunikationen med omverdenen.

Jeg har selv haft fornøjelsen af at bruge et par af de nye maskiner og helt bortset fra, at bundpladen rummer færre enheder virker f.eks. tastaturet også smidigere end på de første modeller. Strømforsyningen er også blevet forbedret og støjer mindre i

blæserenheden.

Nå, men tilbage til rygterne om de nye modeller.

Den nye B2000 vil få et nyt navn, som knytter sig umiddelbart til de forbedringer, som er tænkt gennemført. Den kommer til at hedde Amiga B2010. Den vil fortsat være drevet af en 68000 CPU, der dog nu skal drives frem med 14 MHz mod de nu gældende 7,14 MHz taktfrekvens.

Det skulle i sig selv give en betydelig hurtigere ekspedition, men også i det billedet brugeren har af regneprocesserne, altså på display-siden sker der noget. I dag er der en såkaldt fast-RAM, som bruges af skæmoperationerne, på 512 Kbyte RAM. Den nye model vil have helt op til 4 Mbyte video-RAM. Og det giver mulighed for en større opløsning. Der regnes med, at Amiga B2010 vil arbejde med 264 farver (og en sort

NY 64 D



Fra Commodore, Tyskland forlyder det at en ny 64'er er på vej. Den skulle komme til at hedde »64 D«, og som de fleste vel har gættet drejer det sig om en 64'er med indbygget disktestation, på samme måde som med 128 D.

I modsætning til Commodore 128 D skulle disktestationen være en 3 1/2 tomers indbygget i siden, som på AMIGA 500.

De stakkels softwarehandlere skal så i fremtiden lagere to disketteversioner med 5 1/4 tomme og 3 1/2

tomme, samt naturligvis en båndversion af hvert spil.

Nyheden er bekræftet af pressetalsmanden hos Commodore, Tyskland, som tilføjer at man venter at præsentere 64 D'eren på Hannover-messen CeBIT '88.

Ideen om at koble disktestationen på 64'eren er så god, at man undrer sig over at Commodore ikke har gjort det for længe siden. I stedet ville man erstatte 64'eren med C-16 og PLUS 4 (er der nogen, der husker disse maskiner?).

neutral) på skærmen samt dig. Vel at mærke uden brug af HAM (Hold And Modify).

Farverne vil ikke som i dag skulle tages ud af en palette på 4096 farver men af mere end 6 millioner mulige farver.

For at den meget større informationsmængde skal kunne behandles hurtigt nok ventes det, at Denise chippen modificeres og DMA forbedres. Samtidig forventes det, at der kommer en ny Kickstart indbyttet med versionsnummeret 1.3.

Den anden model af Amigaerne, som modificeres er A500. Den vil formentlig få 1 Mbyte RAM fra start, samt den nye Kickstart.

Størst forventninger sætter rygterne til en helt ny Amiga. Der har været spæet om en A3000 med en 68020 CPU. Men de nyeste hårdnakkede rygter går på en CPU af typen Motorola 68030, som er drevet frem med 28 MHz takt.

Skulle denne model blive en realitet vil det give en computerkraft, som man i dag skal give flere hundrede tusinde kroner for at finde magen til. Men jeg forventer ikke at se den ny A3000 i Hannover.

Jeg tror mere på, at man vil starte en produktion af kort til B2000 modellen, og som så vil gøre brug af 68030 CPU'en. Der er nemlig på verdensmarkedet store besværligheder med at få alle de CPU'er af den nye type, som der er brug for. Flere andre computerfirmaer bl.a. Atari spæes også at være interesseret i de nye superhurtige CPU'er. Og med en kortproduktion vil man være mindre afhængig af leverancerne på CPU'siden end med en egentlig produktion af en helt ny computertype.

Et er sikkert: Der vil være nyheder på Commodores stand i Hannover 15.-23.

I tidens løb har en masse sælge alternativer til 1541'eren, men dem har kunnet fremvise kompatibilitet, men nu er der et suverænt alternativ.

Oceangående Klon



Fakta

OCEANICEN er både smart og handy, og den står godt til resten af 64'eren udstyr, både farve-, design- og kvalitetsmæssigt. Selvom man, når man ser navnet OCEANIC, får et indtryk af, at den fylder som et oceangående tankskib, så er det ingenlunde tilfældet. Fysisk optager den ikke mere plads i landskabet, end godt og vel en halv 1541'er, eller for at bruge lidt matematik, $26,8 \times 15 \times 4,75$ cm.

I selve kabinettet, der er af metal, sidder kun drevet og den nødvendige elektronik. I modsætning til på 1541'eren, så sidder strømforsyningen på OCEANICEN ikke i kabinettet. Den er ekstern og det gør, at diskdrevet ikke lige pludselig kolapser, fordi den er blevet overophedet. Fordi den er ekstern, er det nødvendigt med nogle flere kabler, men med det kabelkaos man har i forvejen, så gør det vel ikke den store forskel.

Lydløs, det kan man ikke just sige om 1541'eren - den larmer som en blender i løbetid. Med OCEANICEN behøver du ikke at frygte, at dine naboer kommer løbende med kagerullen, hvergang du loader et spil. Den larmer fak-

tisk utroligt lidt, og det er en klar lettelse, når man forhen har siddet og lyttet til 1541'eren hovle spåner!

OC-118N

Kaster man et blik på indpakningen, ser man straks en oversigt over hvad OC-118N - også kaldet OCEANIC - kan præstere. Den er fuldt kompatibel med de af Commodores hjemmecomputere, der normalt kører med 1541 eller 1541C. Det oplyses også, at OCEANICEN er 30% hurtigere end de førnævnte diskstationer, meeen er det nu også rigtigt? Det er ihvertfald rigtigt, at den er den slankeste og mest kompakte disktestation til 64'eren.

OCEANIC er, ligesom så meget andet computerudstyr, produceret i Taiwan. Derovre tager man ikke så tungt på alt det der med copyright osv. Ihvertfald er OCEANICEN mere eller mindre identisk med EXCELLERATOEN, men det svækker ikke på kvaliteten. Den virker med alt købesoftware, og bryder ikke sammen når den kommer i forbindelse med avancerede fastloadrutiner eller smadrede spor. Alle

læse- og skrivekommandoer er de samme som dem du normalt bruger på 1541'eren, så reelt mærker man ikke, at OCEANICEN er en decideret klon.

Kompatibilitet

Følgelig, overensstemmende. Både ja og nej. Udseendet fejler ikke noget, det er faktisk hi-tech, men OCEANICENS Slimline Construction står i skarp kontrast til den klodsede 1541. Hardwaremæssigt, er OCEANIC og 1541 selvfølgelig heller ikke ens. Det hænger sammen med, at der er copyright på indmaden i 1541'eren. Derfor har OCEANICS konstruktører været nødt til, at kombinere en ny samling indmad. Det er egentlig også de eneste uforenelige ting mellem OCEANICEN og 1541'eren.

På softwaresiden, derimod, er de to diskdrev fuldt ud kompatible. Det er ihvertfald min erfaring. Først smække de jeg M.A.C.H. i drevet, og hev det ind i computeren. Til trods for, at dette spil er uendeligt godt beskyttet, med bl.a. et ulæseligt spor, så virkede det uden nogen form for komplikationer. Det er egentligt forbavsende, når man tager i betragtning, at der i

M.A.C.H. også er indbygget en usædvanlig hurtig fastload.

Ydermere, så prøvede jeg også Defender of the Crown, som jo benytter sig af et yderst kompliceret diskloadsystem. Det viste sig, at spillet faktisk virkede bedre på OCEANICEN, end det gør på min 1541'er. Det hænger sandsynligvis sammen med, at min 1541'er er kommet i overgangsalderen, og ofte brokker sig over, at skulle læse eller skrive i spor 1. Der ved skal ikke forstås, at defender of the Crown ikke virker på min 1541'er. Det gør det faktisk, men først efter et par forsøg eller tre.

Nu står der på indpakningen til OCEANICEN, at den skulle være 30% hurtigere end 1541'eren. Denne påstand kan jeg kun opfatte som et kluntet forsøg på, at øge salget af drevet. Ret dumt af marketingsfolkene, for det er jo at sælge udfra falske forudsætninger. Det eneste punkt, hvor OCEANICEN er betydeligt hurtigere, er når man skal formattere en diskette. Så er den bare ikke 30% hurtigere, men 38% hurtigere. Forskellen på hastigheden, når man loader og saver, drejer sig maksimalt

masse firmaer forsøgt at til 1541'eren. Ingen af dem vise den ultimative nummer der endelig kom - alternativ - OCEANIC.



om eet eller to sekunders besparelse.

I øvrigt bør jeg også nævne, at jeg har afprøvet nogle diskurboer på OCEANICEN. Bl.a. prøvede jeg Epyx's Fast Load, og den virkede perfekt på alle leder og kanter. Også den diskurbo, som vi ganske snart udlister, har jeg prøvet, og som forventet så virkede også den perfekt. Der går også nogle rygter om, at også Speed-Dos og Dolphin-Dos skulle kunne indbygges, men det må blive op til brugeren selv om han vil benytte sig af disse, da jeg ingen mulighed havde for at afprøve dem.

Device Nummer

Hvis man på 1541'eren skal ændre device nummeret på stationen, så skal man enten køre et lille program, eller bakse og bakse med en loddekolbe på et uoverskueligt lille område. På OCEANICEN, kan man godt bruge softwaremetoden med at kø-

re et lille program, men der er, ganske fikst, indbygget 2 dispswitches i bunden af diskdrevet, så man undgår de uundgåelige loddeklatter. Diskdrevet kan let og hurtigt indstilles til at køre på device 8, 9 10 eller 11. Dispswitchene giver også den fordel, at man ikke skal udfolde stor fysisk aktivitet, hvergang device nummeret af den ene eller den anden grund skal ændres.

Konklusion

OCEANICEN er ca. 200 dask billigere end 1541'eren, og den yder også, i modsætning til andre kloner, den ultimative kompatibilitet. Dvs., at OCEANICEN koster omkring 1600 kr., og at den virker fuldt ud perfekt sammen med både købesoftware og hjemmelavet programmel. Desuden har OCEANICEN også den fordel, at den ikke fylder specielt meget. Hvis man f.eks. har to 1541'ere, så ville de fylde det samme som fire

OCEANICER. Så hvis man lider af akut pladsmangel, bør man i stedet have to OCEANICER, for de ville, hvis de stod oven på hinanden, ikke fylde mere end en enkelt 1541'er.

At OCEANIC også virker med diverse fastloads og utility-rutiner, gør den heller ikke ringere. Tværtimod, for den virker faktisk præcis ligesom en 1541. Så der er ingen grund til, at skifte sine utilites ud, bare fordi man får et nyt drev.

Jeg vil nok anbefale, at man, hvis man planlægger at købe OCEANIC, køber den som alternativ til 1541'eren. Derved mener jeg, at man stadig bør have en funktionsdygtig 1541'er i huset, for hvis tilfældet skulle være ude, og OCEANICEN pludselig ikke vil load et program, så er det meget rart at vide, at man stadig godt kan med 1541'eren.

Fnuggi

DIT NYE DISKETTEDREV TIL COMMODORE-64 HEDDER »OCEANIC«

Fordi OCEANIC er:

- 100% kompatibel med 1541
- Halv størrelse af 1541 (4,5 x 15 x 26)
- Garanteret mod overophedning
- Forsynet med device nr. omskifter
- Mere lydsvag
- Forsynet med motordrev i direkte kobling
- 30% hurtigere til formattering

Billigere: **kr. 1595,-**
incl. moms.



B-B. TRADING. Sindalsvej 17 · 8240 Risskov · Tlf. 06 21 22 44



PROG: SUPER VARIABEL

```

10 A$(1)="
20 A$(2)="      IC-RUN PRESENT
30 A$(3)="      SUPER VARIABEL
40 A$(4)="      BY
50 A$(5)="      JAN TRZASKOWSKI
60 A$(6)="
70 FORP=1TO100:IF A$(P)="" THEN FORY=1TO P:S$=S$+"(UP)":NEXT Y:GOTO100
80 X$="(DOWN)":FORT=1TO LEN(A$(P)):X$=X$+"(LEFT)":NEXT T
90 S$=S$+A$(P)+X$:PRINT"(CLR)":S$:NEXT P
100 X=INT(RND(1)*(40-LEN(A$(1)))):Y=INT(RND(1)*(26-P))
110 CHAR1,X,Y,S$:GOTO100

```

SUPER VARIABLER

Med dette program har du mulighed for at lave en ny slags variabler. Prøv efter RUN at skrive: "?S\$".

PROG: DODDLE HENT

```

10 INPUT "SKRIV NAVNET PÅ DODDLE FILEN":A$
20 B$="DD"-B$=B$+A$
30 PRINT"(CLR) (DOWN) (DOWN) (DOWN) BLOAD "CHR$(34)B$CHR$(34)",B0,P7168(HOME)"

```

DODDLE HENT

Nu kan du bruge dine DODDLE tegninger på din C-128, det eneste du skal gøre er at RUN'NE programmet, skrive navnet på filen og bagefter trykke på return. Nu kan du se dit billede ved at skrive: »GRAPHIC 1«.

COM-FECT 128

NYE FARVER

Her er programmet til de mennesker der ejer en farve monitor. her får du nemlig 4 nye farver!!!, nemlig grå, blå, rød og grøn. Men det specielle ved disse farver er at man kan se alle 16 karakter farver på een gang.

```
10 PORT=0T082:READAS:POKE4864+T,DEC(AS):NEXT
20 DATAA9,00,8D,FF,03,7B,A9,7F
30 DATA8D,0D,0C,A9,01,8D,1A,20
40 DATAA2,1C,A0,13,8E,14,03,8C
50 DATA15,03,58,60,A9,01,8D,19
60 DATADO,AB,12,DD,C9,3D,DD,F9
70 DATAAD,FF,03,58,6D,FE,03,AA
80 DATA8D,4B,13,8D,2D,DD,8D,21
90 DATADO,EE,FF,03,AD,FF,03,C9
100 DATAD2,DD,05,A9,00,8D,FF,03
110 DATA4C,65,FA,00,0B,06,0E,02
120 DATA0A,05,0D
130 REM***** DEMO *****
140 SYS4864
150 PRINT"(CLR)";PORT=0T031:PRINT"FC-RUN*":NEXT
160 PORT=0T02D5:POKE55296+T,T:NEXT
170 PORT=0T06STEP2:POKE1022,T:FORP=0T0500,NEXTP,T:GOTO170
```

40/80 FAST

Dette program er en stor hjælp til dem som arbejder aktivt med sin C-128, du kan nemlig skifte mellem fast/slow ved blot at trykke 40/80 tasten op eller ned.

PROG: 40/80 FAST

```
10 PORT=0T035:READAS:POKE4864+T,DEC(AS):NEXT
20 SYS4864
30 DATA78,A9,0D,8D,14,03,A9,13
40 DATA8D,15,03,58,6D,AD,05,D5
50 DATAC9,37,F0,0B,A9,FC,8D,30
60 DATADO,4C,65,FA,A9,FD,8D,30
70 DATADO,4C,65,FA
```

Attraktive EDB-tilbud!

COMPUTERE – PRINTERE – SPIL OG PROGRAMMER



Commodore Amiga 500, computer

NY PRIS

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **4695,-**

10 Com-Center
3.5" disketter

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **290,-**

10 Com-Center
5 1/4" disketter

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **120,-**

Commodore A1010,
ekstern 3.5" drev til A 500/PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **2295,-**

Commodore 1084,
farvemonitor til Amiga 500/PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **3495,-**



NY PRIS

Commodore PC 1,
PC med 1 stk. 360 K Floppydisk, 640
KB Ram, MS-DOS 3.2, GW-Basic 3.2

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **4695,-**

Commodore monitor til PC 1

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **995,-**



Box for 25 Diskets

Sicos opbevaringsboks
til 25 stk. 3.5" disketter før kr. 241,60

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **98,-**

Sicos opbevaringsboks
til 50 stk. 5 1/4" disketter før kr. 241,60

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **98,-**

The Final Cartridge III

TILBUDSPRIS INCL. MOMS **595,-**



Pro COMPUTER

Strandmarksvej 21, 2650 Hvidovre, 01 78 55 43
Åbent mandag-torsdag 9-17³⁰, Fredag 9-19⁰⁰, Lørdag 9-13

AMIGA goes C-64!

I december sidste år lanceredes så en emulator der kunne emulere den populære Commodore 64. Den emulator vi har fået fat på var faktisk lige kommet til landet i det ene eksemplar, og vi fik som de første et kikk på herligheden. Firmaet der skulle have produceret efter os var såmænd Commodore selv. Så nyt var produktet!

Det første man vil bemærke er at tastaturet på Amiga & C64 ikke er det samme.

Det har selvfølgelig været nødvendigt at flytte rundt på tasterne. Dette bevirker at hvis man eks. skal lave en Clear Home må man trykke Shift F10, og run-stop er nu på ESC tasten. En af de gode ting ved Amiga 64 er så at man endelig har fået mulighed for at bruge »rigtige« pi-letaster. Det er der ingen anden 64'er der kan prale med. Emulatoren fylder ikke meget. Som du vil se derjer det sig ikke om andet end et serieltkabel fra Amigaen, samt et stykke software. Det serielle kabel er til 1541/1570/1571-eren. I disse versioner er det endnu ikke muligt at køre med båndoptager. En brugervejledning på 16 sider sætter dig lidt ind i hvad det egentlig er at emuleringen giver mulighed for og så er det bare igang med Amiga 64.

Softwarebaseret

Du loader nu din Kickstart ind (Ja - Selvfølgelig ikke på en 500), og sætter derefter C64 emulator disketten i Amigaens drev. Efter en grum tid (ca. 30 sekunder) kommer vi så til »The right stuff«. »Commodore 64 Basic V2.0« står der, og det første man prøver er selvfølgelig den kommando som alle kan huske, POKE 53280,1, og sørme om den ikke skiftede til Hvid, så lidt kompatibel må den være.

Basic skulle den efter adskillige forsøg være god til. Faktisk lykkedes det ikke at få den til at sige »Nej - Tak« til nogen af de kommandoer jeg

fik fyret af til den. Selv listninger fra Kaptajn Peek & Po-ke kunne den klare.

Hastigheden beskriver vi senere.

Vi tilslutter 1541

Med emulatoren følger et serielt kabel til en diskteststation der er kompatibel med Commodores egne. Men de anbefaler MEGET i manualen at der bruges en original 1541 diskteststation, da 1570 & 1571 ikke har givet de bedste resultater i deres kørsler (vender vi tilbage senere). Kablet tilslutter vi så til 1541 & Amiga, og så kommer det spændende så. Kan den samarbejde med 1541??

Det kunne den selvfølgelig godt, og det er faktisk ikke kun 1541 & Kompatible den kører med. Faktisk er det også muligt at kopiere programmerne over på Amigaens 3,5" disketter, og køre programmerne fra Amigaens diskteststation. Denne har devicenummer 11, men hvis det ikke behager dig med dette nummer kan det meget nemt ændres.

Vi leger med 1541'eren

Vi kører i vores test en del programmer på Emulatoren. De første tre programmer går i kage, og straks flyver der diverse kommentarer gennem luften om den er hjemmelavet og i Basic. Men efterfølgende programmer skal vise at den kan køre. En del spil blev testet, og Basicprogrammer ligeså.

Når vi skriver dette, må vi regne med at det ikke er denne version der kommer i butikkerne. Emulatoren kørte med mange programmer, men ikke alle. Det kneb bl.a. med programmer der benytter sig af Diskturbo. Den var heller ikke for meget lange maskinkodeprogrammer, men kunne godt klare dem. Basic er den god til, ingen større fejl på den side.

Det er umuligt at give en opdeling i procent af hvilke programmer den kan ta',

men generelt kan det siges at der opstår problemer når der er diskurbo indbygget i programmer, ellers kan den godt køre med andre programmer.

Hastighederne

Hastigheden for en sådan emulator er altid et kritisk punkt, og her kan det siges at den kommer en del ned under den 1 Mhz som Commodore 64 kører med. Det afhænger selvfølgelig fra program til program. I manualen beskrives det som »Enkelte programmer lider af nedsat fart som enkelte gange kan høres i lyden på programmet. Det er specielt i action spil hvor det kan ses (små hak i grafikken), men i den mere seriøse del er den ikke til at få øje på. Men til folk med tekstbehandlingsprogrammer er det alle tiders med en større disk kapacitet ved brug af Amigaens 3,5" drev, på ikke mindre end 3500 blokke!

Det er svært at få en computer til at emulere en anden, da det tager tid. Den skal først ned for at søge om en kommando findes i C64 Basic/Maskinkode derefter finde ud af hvad den gør, så bliver den udført, og så går den ned for at se hvordan det vil se ud på en Commodore 64 skærm, for til sidst at finde ud af hvordan det skal laves på Amiga skærm.

Alt dette får den til at gå ned i fart, og ved en del programmer kan det virke irriterende hvis man kender det fra »the real« 64'er.

Mulighederne

Der er mange muligheder med emulatoren. Ikke alene kan den køre med diskteststationerne, men hvis du også har din printer kan den selvfølgelig også tilsluttes. Dette kan gøres uanset om den kører parallelt eller serielt. Hvad der overraskede mig var, at man også kunne bruge Commodores 1764 RAM expander, så der kom

256 Kram på 64'eren. Dette kræver dog at man har 1 MegaByte udvidelse på Amigaen. Hvis du har købt en Harddisk kan du også køre med din i 64 mode (lyder som om at man tester C128), og så har man en 64'er med Harddisk til (ikke så dum igen?), og hvem drømmer ikke om det?

Konklusion

Denne version skulle ikke blive lanceret i butikkerne siges det, men at en er på vej. Denne version er en forsmag på hvad der kommer. Jeg vil sige held og lykke til den næste version, og håbe at problemet omkring diskurbo og større kompatibilitet kan løses.

Ellers fungerer den bare som den skal, og som det kan lade sig gøre. I forhold til prisen er det en god måde at få en 64'er på. Men som 64'eren falder og falder i pris skal den leve op til at den skal kunne være programkompatibel nok, og det kan lade sig gøre bedre end denne, men vi må kun håbe det bedste når den rigtige version lanceres. Den kan sagtens laves som en ægte 64'er, men så bliver det efter SideCar princippet, og så er vi oppe i en helt anden pris.

Prisen for denne emulator er så lav som 598,- kroner, og hvis du selv kan bygge det medfølgende kabel kan den købes for 498,- kroner. Hvis du ikke er så meget for selve emulatoren, er det det eneste kabel på markedet der muliggør overførsel af programmer mellem en Amiga og en Commodore 64/128.

Impotøren er:

**Magna Gros A/S,
Ryesgade 3,
2200 København NV,
01 39 30 39.**

Emulatoren forhandles af COM-Køb centrene, ellers oplyser Magna Gros nærmeste forhandler.

Thomas Wilhelmsen

TEST Dolphin-Dos 128



Da jeg kom ind til BETAFON for at hente THE DOLPHIN DOS, fik jeg stukket en Commodore 128D samt en manual og en system diskette. Da jeg så kom hjem skyndte jeg mig at sætte computeren til, for derefter at fiske manualen op af posen. På de første sider får jeg at vide hvem der har lavet THE DOLPHIN DOS, og noget om ophavsret omkring THE DOLPHIN DOS; her er tale om en meget grundig vejledning, der følger indbygningen trin for trin, så det skulle ikke volde problemer hvis man selv vil bygge THE DOLPHIN DOS ind i sin computer.

Så var det tid til at dyret skulle vise hvad det kunne, jeg trykkede først på F7, for straks efter af få trykket hele direktoryen ud i sådan en fart at jeg dårligt nok kunne nå at læse hvad der stod. Da jeg et par minutter efter fartchoket fik taget mig sammen til at trykke på F5, ud for det program jeg skulle have ind, og hurtigere end jeg kunne skrive: «LOAD »NAVN», 8», var programmet inde, og cursoren stod atter og blinkede. Et tryk på F3, og skærmen blev slettet og run blev skrevet øverst på skærmen. Nu kørte mit program som normalt.

Fig. 1
Holdes CONTROL tasten nede, stopper skærmen rulningen.

CONTROL + HOME
flytter cursoren til starten af sidste linie.

CONTROL + G
flytter cursoren 20 pladser mod højre.

CONTROL + L
sletter al tekst til venstre for cursoren.

CONTROL + K
sletter al tekst til højre for cursoren.

Hastigheden er ikke det hele. Man har også meget lettere tilgang til diskettestationen, idet du i stedet for at skrive: «OPEN 1,8,15.» bare skal bruge alfa krøllen (snabel-A) og derefter kommandoen. F.eks. «@» læser statusmeddelelser fra diskettestationen, «s:filnavn» svarer til at man skrev «open 1,8,15, s:filnavn», efter return vil filen blive slettet hurtigere end du kan nå at fortryde det gjorde. Men nu til det der nok vakte mest opmærksomhed da THE DOLPHIN DOS kom frem, nemlig muligheden for

at vælge mellem 35 og 40 spor pr. diskette. Det er ganske enkelt at vælge mellem 35 og 40 spor, det eneste man skal gøre er at tilføje et plus (+) når man formaterer (@n:navn,id +), ganske enkelt og så har man ca. 21 KB mere på disketten, ialt 749 blokke.

Her kan nævnes ting som, at man pludselig er i besiddelse af ikke mindre end 12 funktionstaster (F1-Fc), disse funktionstaster har en standard programmering, men kan også ændres efter ønske. THE DOLPHIN DOS har også indbygget nogle faciliteter, der letter arbejdet med skærmen (se fig. 1). Nu mangler 64'ers BASIC efter min og mange andres mening nogle kommandoer, det har THE DOLPHIN SOFTWARE.

CONTROL + A
slår repeat fra eller til.

CONTROL + V
initialiserer VIC chipen, ligesom run/stop + restore.

CONTROL +
læser diskettstationens status.

CONTROL + D
viser direktoryen.

CONTROL + *
laver en skærmdump af tekst skærmen.

CONTROL + RETURN
stopper CPU'en indtil de slippes.

RE gjort noget ved, idet at man med THE DOLPHIN DOS har fået både old og muligheden for at regne mellem hex og decimal (men kun i 64 mode!!!!). Her skal også nævnes at det er muligt at SYS'e i hex, man skal bare skrive «SYS \$????».

THE DOLPHIN DOS har også indbygget sin egen monitor, MICROMON, det kan også siges at navnet passer godt til den, idet det er den mindst udbygget monitor jeg nogen sinde har set, det største minus er at man her har fjernet disassembleren, og det

er nok den største grund til at den er ubrugelig for en maskinkode entusiast. Det eneste den monitor kan bruges til er at kikke og skrive i hukommelsen, det er da også en meget rar ting, men det er trods alt ikke det man bruger mest. Men en ting i den kan da bruges alligevel, det er nemlig save kommandoen, hvor man kan save et stykke af hukommelsen. Det er også en fordel at hvis man skal bruge monitoren skal man bare trykke på control og restore.

Konklusion

Nu er THE DOLPHIN DOS 128 jo beregnet til at køre på en 128'er, og derfor kan jeg ikke forstå hvorfor man ikke har givet 128 mode'n ekstra kommandoer (bl.a. old), det eneste der er ændret er at man har den samme hurtige dataoverførsel som i 64 mode.

Når man køber THE DOLPHIN DOS får man også en system diskette med, her er blandt andet back up's af alle E-prom'erne samt to kopi programmer. Kopiprogrammerne har jeg af gode grunde ikke kunne teste, idet at BETAFON ikke havde fået 128 versionen af dem, men de skulle være kommet nu. Men ellers kan det siges at kopi-programmet skulle kunne lave back up's på cirka 15 sekunder (?).

Med hensyn til datasikkerhed, har jeg ikke været ude for nogle problemer hverken i 64 eller 128 mode. Ellers kan jeg kun sige at THE DOLPHIN DOS bare fungerer, men at der stadig er nogle ting som mangler i THE DOLPHIN DOS; men hvis du vil have fart over feltet kan THE DOLPHIN DOS godt anbefales.

Yderligere oplysninger hos:
BETAFON
Istedgade 79
1650 København V
Tlf. 01 31 02 73

Jan Trzaskowski

Er din Amiga ved at virke lidt senil og ude af form?

Måske er det VIRUS'et, der gnaver i AMIGA'ens ædlere dele.

Men hvem er ophavsmanden bag al den djævelskab. De første gætteri gik ud på, at en vesttysker, der gemmer sig under navnet SCA, der skulle stå for Scandinavian Cracking Assosiation. Hans rigtige navn skulle være James C. Rogers.

Det lyder dog noget mystisk, at en vesttysker skulle hedde James D. Rogers, og hvorfor i alverden kalder han sig for SCANDINAVIAN Cracking Assosiation.

Vi på redaktionen gravede dybere i rygterne, og fra en hemmelig kilde fik vi oplyst, at den rigtige VIRUS-mager skulle være SWISS Cracking Assosiation, der har en post-boks i Schweiz.

Den fulde adresse er: SWISS CRACKING ASSOCIATION, Postbox 470, CH-8037 Zürich i Schweiz.

Hvordan kan man så se om en diskette har virus? En gang imellem kommer der en tekst på skærmen der siger »Something Wonderful Has Happened«, og det er Virus. Denne tekst skulle helst ikke brede sig på alle disketter.

Virus breder sig meget nemt fra diskette til diskette. Så snart du sætter en diskette med virus i disktestationen, læses Virus ind i Computeren og vil blive liggende der til du slukker for computeren. Hvis du så Booter en anden diskette op (Amiga + Amiga + Ctrl), ligger computeren denne virus ned på den nye diskette hvis den ikke er der i forvejen. Dermed har endnu en diskette fået Virus. Virussen viser sig på skærmen ved hjælp af en Random funktion der ligger i Bootblokken på

disketten. Derfor er det ikke altid at du kan se om en diskette har Virus!

Den smarte tænker så: Jamen så skrivebeskytter jeg da bare disketten, og det er også meget smart, men det hjælper ikke. SCA har gjort et fantastisk stykke arbejde, på en sådan måde at virus kan lægges på disketten selvom den er skrivebeskyttet.

Hvor farligt er det?

Denne omtalte Virus er den pæne af dem. Den smitter, men der findes nogen der er mere skadelige. Den omtalte Virus ligger sig i Bootblokken, og det betyder at hvis et program benytter sig af en booter i bootblokken, bliver denne slettet, og programmet kan i værste tilfælde gøres ubrugeligt!

Der findes også mere lede versioner der også formaterer disketten. Dette behøver ikke at ske ved brug første gang, det kommer an på hvornår Randomfunktionen træder i kraft. Det er ikke kun disketter, men der findes også en der går ud og formaterer Harddisken, og det er en MEGET sur sag!

IC-RUN er kommet i besiddelse af en såkaldt Virus-killer som kan checke dine disketter for Virus. Hvis der er en Virus på disketten kan den renses den, men der er tilfælde hvor det allerede er for sent hvis den har smadret Bootblokken.

Check ALTID nye disketter for virus inden du tager dem i brug - Det kan koste dig meget at lade være!

Denne Viruskiller vi har kan du få på vores nye Amiga diskette. Hvordan du får den kan du se andet sted i bladet.

For modemejere kan vi sige denne VirusKiller ligger på IC-RUN BBS til Download. Nr.(01) 49 90 13.

Virus

Den skrækkelige Amiga-virus breder sig som en løbeild, og det er måske kun et spørgsmål om tid, før den når din egen Amiga!

Collect your reward

Endelig, langt om længe, har vi blandt de mange deltagere i vores store konkurrence, udvalgt hele 10 vindere! 1 førsteplads, 2 andenpladser og 7 tredjepladser! 12 programmer fordelt på 38 Kbytes blev det til!

Størstedelen af vores deltagere nøjedes ikke med bare, at indsende et enkelt program... nææh, de indsendte flere - helt op til hele 6 programmer hver! Det er der jo ikke noget at sige til, når man kigger på præmiepuljen - de ville sikre sig en gevinst!

Desværre, har vi måttet konstatere, at mange af de indsendte programmer rent faktisk var pirat-kopier. Indsenderne havde taget sig den frihed, at ændre copyright'en til deres eget navn. Dette oplevede vi ved, at vi fandt to næsten ens programmer fra to forskellige indsendere. Derudover, var der en enkelt deltager, der åbenbart ved en fejltagelse, havde sendt os en diskette spækket med de nyeste pirat-kopier!!

Førstepræmien, en Amiga 500, kunne jo desværre kun vindes af en enkelt deltager, men dette har vi opvejet ved at forære de øvrige vindere en masse gratis spil og programmer!!

Amiga 500

Førstepræmien

vinder: Christian Nielsen
Strandvejen 59
2100 København Ø



løbvtg vil alle de programmer vi har modtaget, ganske snart blive smækket over på vores efterhånden nok så populære Bulletin Board!! 01 49 9013

SKAT 92

Programmet indeholder:
 SELVANGIVELSE 1987
 FORSKUDSSKEMA 1988
 FORSKUDSOPGØRELSE 1988
 VIRKSOMHEDSORDNING
 ALLE OVERGANGSREGLER
 RESTSKAT/OVERSKYDENDE
 SKAT
 RENTEAFGIFT
 BEREGNING AF SKATTEN
 1987-92

Programmet er menustyret og
 betjeningsvenligt.
 Udskrift af skemaer på printer.
 Data kan lagres på disk.
 Erhverv- og lønmodt. version
 kr. 498,-

Lønmodtagerversion
 kr. 198,-
 incl. moms, diskette og
 forsendelse.
 Tillæg for 3" kr. 35,-

Kører under MS-DOS, PC-DOS
 og CP/M. Leveres bl. a. til COM
 128, AMSTRAD samt
 IBM PC kompatible.

PREENE DATA
 02 36 97 47

AMIGA TILBUD

3 1/2 diskdrev

35 mm højt. Belge/gråt.
 Med afbryder og bus.
 1. klasses
 kvalitet
 til kun:

1545.-

2 megabyte ram

Med afbryder
 og videre-
 ført bus

4295.-

512 Kb ram til Amiga 500

Med ur

Harddisk 33 mb

Formatteret og klar
 til brug.
 Til Amiga
 1000

7995.-

Timesaver

Multifunktionsmodul med
 bl.a. ur til
 Amiga 1000

645.-

Alle priser er incl. moms

AMCO
data

Knudsvej 16 - 2960 Rungsted kyst
 Tlf. 02 86 31 52
 15.00 - 18.00 Man-Fre.

REPARATION

Er microdatamaten
 gået i stykker?

Ring og få en snak
 om problemet, eller
 send datamaten til
 os med posten.

Vi reparerer hurtigt
 og billigt og vi giver
 gerne et tilbud først.

Vi sælger også reser-
 vedele og tilbehør.



GRØNHØJ
elektronik

v. Frode Harritz
 Holbergsgade 38
 7470 Karup
 Tlf. 06-66 11 56

*Har du modtaget et
 girokort
 vedrørende for-
 nyelse af dit
 abonnement?*

*Ønsker du at bevare
 fordelene ved at
 være abonnent, så
 må vi bede dig ind-
 betale beløbet
 senest den dato,
 der er angivet på
 girokortet.*

*Med venlig hilsen
 IC RUN*

3SSS software Aps

- når man gerne vil have mere for pengene.

Ring og hør vores bundpriser -
 eller få prisliste og katalog.

Vi fører hundredevis af COMMODORE 64/128-
 og AMIGA-produkter. Forhandlere er velkomne.
 Her et lille udvalg:

AMIGA

Diverse programmeringssprog fra	
MANX, METACOMCO m.fl. fra	1145,-
Digi Paint 2.0	1085,-
FACC Floppy Accelerator II	595,-
Grabbt	425,-
Maxi Plan Regneark Plus	1995,-
On-line	695,-
Pro Midi Studio	1695,-
SIS C64 Emulator	1395,-

Kører din 64-software på AMIGA'en. Systemet er
 ca. 80% kompatibelt. Hard-/software-produkt med
 mulighed for opgraderinger i takt med udviklingen.

COMMODORE 64/128

Cat & Korsh Motherboard, det eneste motherboard, der kan tage Expert Cartridge, Final Cartridge, Power Cartridge og COMAL 80. 3 porte.	398,-
Programmer 2.0	649,-
3SSS software fører iverigt alt EPROM-udstyr - EPROMs og kort, EPROM sletter, komponenter og bøger om C64 hard- og software.	
SuperDump V. 2.0	298,-

BOOST DOS - 3SSS softwarens eget parallelle diskurbo.

LOAD/SAVE op til 30 gange CBM-hastighed. Mange ekstra
 kommandoer og indbygget maskinkodemonitor og kopiprogram.
 Userportforlænger, dansk karaktersæt og 100% kompatibel.
 50 sider dansk manual.

895,-

Expert Cartridge - da du troede det sidste cartridge var
 kommet, kom det bedste. Expert Cartridge overgår alt -
 Freezer, savor og kopierer stærkere end nogen andre

478,-

Åtoften 101, 2990 Nivå. Tlf. 02 24 37 77

Alle priser er incl. 22% moms.
 Med forbehold for fejl og prisændringer.



Level 9/Rainbird C-64, Amiga m.fl.

64-versionen af »Knight Orc«, Level 9's genindtræden i adventure-sammenhæng, har ladet vente på sig, men nu er den her altså. Programmet markedsføres af Rainbird og fås både på bånd og diskette til 64'eren.

Der var engang, hvor Level 9 næsten havde monopol på at sælge og producere adventures i Europa. De startede med text-only båndspil som Dungeon Adventure og Lords of Time, og ved hjælp af nogle selvudviklede og meget effektive »text-compression« teknikker, lykkedes det dem at presse de mest utrolige tekstmængder sammen på et enkelt kasettebånd. Tiden gik, og efterhånden som diskettestationer blev mere udbredt, fik Level 9 hård konkurrence fra firmaer som f.eks. Infocom. I et forsøg på at appellere til et bredere publikum, besluttede man så at inkludere grafik i sine spil. Level 9's første grafikadventure blev Erik the Viking, og det er svært at finde ord til at beskrive grafikken i denne, og en lang række følgende spil fra Level 9. Den er simpelthen afskyelig! Dette (og så selvfølgelig fremkomsten af et nyt engelsk firma: Magnetic Scrolls!) var i høj grad med til at fratage Level 9 den status, de tidligere havde haft som Englands førende adventureproducent. Deres sidste adventure, Price of Magic, var efter min mening tilmed noget af det værste bras, de nogensinde har lavet.

Men nu er de altså, efter en længere pause, tilbage i arenaen med Knight Orc, der med Rainbirds gigantiske marketingsapparat har alle chancer for at blive en succes. Og selv om jeg har lidt blandede følelser overfor spillet, vil jeg mene at det faktisk har forment al den succes det kan få.

Under alle omstændigheder så er det en kendsgerning, at Level 9 nu har fået løst deres grafikproblem. Hvad båndversionerne angår har de valgt den mest nærliggende løsning, så hvis du køber Knight Orc på kassette, må du være forberedt på, at der ingen billeder er. Alle kassetteversioner er text-only! Grafikken i de øvrige versioner er desuden

fuldstændig forskellig fra alt jeg hidtil har set. Jeg er ingen kunstmelder, men det er tydeligt, at billederne ikke forsøger at være fotografisk realistiske sådan som billederne i f.eks. Guild of Thieves. Specielt i 16-bit versionerne af Knight Orc har man opnået en ret speciel, akvarellagtig effekt med bløde farveovergange, der er meget atmosfærisk.

Præsentationen er også meget imponerende, og med pakningen følger en hel lille novelle og et farverigt (men ikke særlig nytigt) kort. Novellen er en god præsentation til spillet og dets forskellige karakterer. Den fortæller historien om hvordan en gruppe orker stormer en lille kro og hæmningsløst kaster sig over de våde varer. Festlighederne ender imidlertid brat, da de flygtende krofolk vender tilbage med en anseelig hær af riddere og soldater med speciale i ork-slagning! I sidste øjeblik finder orkerne imidlertid en udvej, ved at foreslå at stridighederne afgøres med en tvekamp, der skal finde sted næste dag. Problemet med hvem der skal repræsentere orkerne i det forestående opgør mellem orke- og menneskeslægten løses let ved at orkerne i fællesskab beslutter at lade en stakkels ork ved navn Grindleguts »melde sig frivilligt«. Grindleguts var den første, der gik under bordet, så han er lykkeligt uvidende om hvilken skæbne der venter ham, mens hans »kammerater« og artsfæller binder ham, og i natens mulm og mørke selv fordulter. Nu kan du jo selv prøve om du kan gætte, hvis rolle DU påtager dig i spillet....

Med »interaktion« menes samspillet mellem spiller og computer. Det er altså her den tekniske kvalitet der tænkes på, dvs. først og fremmest parser, »ordfortælling«, hastighed osv., og netop på dette punkt er Knight Orc overordentlig avanceret. De fleste spilversioner har »RAMsave« og »oops«-faciliteter, og parseren kan tage både forholdsord og hensynsfuld. Det bedste af det hele er dog »go to«, »run to« og »find« kommandoerne der bruges i stedet for de sædvanlige kompasretninger.



Ordrene er velegnede til hurtigt at finde frem til bestemte steder og personer, og mon vi ikke kan regne med at de vil være standard i fremtidens adventures?

I Knight Orc er de specielt nyttige, for her er der et væld af lokaliteter og forskellige væsener. Og nu er vi altså nået til mit første kritikk-punkt. Der er alt for mange lokationer, som blot er der for at »fylde op«. Jeg tør slet ikke tænke på, hvordan det ville være at spille uden »go to« kommandoerne!

Level 9 skal have ros for de mange selvstændige karakterer, der i skikkelse af alskens forskellige væsener - lige fra rotter og geder til paver og guder! - vander rundt og udfører deres egne gerninger. Det er sådan noget, der gør et spil interessant og afvekslende, og det er den vej udviklingen skal gå. Men desværre har Level 9 stadig meget at lære på dette felt, for de mange selvstændige individer er mildest talt dybt debile! Man kan godt få dem til at udføre forskellige opgaver (god ting), men derudover er de også umulige at kommunikere med. Jeg ville absolut have foretrukket et spil med færre - og mere intelligente karakterer.

Så er der plottet. Knight Orc kommer i tre dele, og i første del, som fortsætter hvor novellen slår, gælder det naturligvis om at flygte. Senere skal du samle et følge på 5 væsener, der kan hjælpe dig med at få hævn over menneskeslægten, som i så mange år har pint og plaget dig og dine stakkels medorker. Det lyder jo meget originalt - med rollerne der er byttet om, og spillet former sig da også som lidt af en pa-

rodi på traditionelle adventures - nok ikke mindst det populære engelske modern-spil »MUD«. Men i virkeligheden er alt jo alligevel ved det gamle. Orker, drager, spells osv. var altså sammen faste ingredienser i verdens første adventurespil »Colossal Cave«, og mulighederne i denne genre er efter min mening ved at være udtømte. Faktisk er jeg ved at være lidt træt af det evindelige Dungeons & Dragons tema! Spil som Valkyrie 17 og Terrormollnos viser, at man kan lave et langt bedre spil, hvis man i stedet tænker lidt originalt og f.eks. lader handlingen udspille sig i nutiden. Dette er naturligvis en helt personlig betragtning, så skriv ind og lad mig høre hvad I mener!

Når alt kommer til alt er Knight Orc et stort og ambitiøst program. AI kommunikation med computeren forløber problemfrit, og selvom Level 9 stadig har meget at lære om »character interaction« er dette alligevel et stort skridt i den rigtige retning, og det skal blive spændende at se, hvad de med tiden kan drive det til med kunstigt intelligente væsener i deres adventurespil. Lad os ønske Level 9 velkommen tilbage.

+ Avanceret parser.

»Levende« væsener (men dumme!).

- For mange meningsløse lokationer.

Lidt uoriginalt.

Præsentation	85%
Interaktion	85%
Atmosfære	75%
Sværhedsgrad „ Middel/Svær	
Pris/Kvalitet	80%

ternGame



Western Games

Det tyske firma Micro Partner sætter fuldt ud på Amiga. Deres seneste bud på perfekt underholdning kommer fra et helt nyt firma kaldet Magic Bytes. Mesterværket hedder Western Games og, som titlen hentyder, er en summer/winter games klon, men bare rolig - den er meget sjovere. Førhen var det sådan at man spillede med et pænt billede som baggrund for at gøre det hele lidt mere atmosfærisk, men Micro Bytes er gået endnu videre: Baggrunden er levende. Der er simpelthen så mange detaljer i dette spil, at man taber både næse og mund. Lad os lige kigge lidt på, hvad spillet tilbyder:

Armwrestling.

Her skal du lægge arm mod en stærk fyr. Magic Bytes har igen været smarte og holdt sig langt væk fra »Vrid-joysticket-fra-side-til-side-og-få-ondt-i-armen« metoden. Her er der en meget original teknik, hvilket kræver en god timing. Dommeren står tit og halvblunder, og så kan man jo lige så godt snyde, ved at holde i bordet med den frie hånd...

Beershooting.

Skyde øl. Det har jeg godt nok aldrig hørt om før, men hvorfor ikke? To små rødhårede tyroler-drenge står med hver et glas øl i hånden, som deltagerne så skal skyde i stykker. Her gælder det om at være helt kold, ellers begynder et hjerte at banke hurtigere og hurtigere på skæmmen, så det bliver sværere at sigte. Efterhånden som man får skudt et par

ølglas, stiger sværhedsgraden. Dvs. glassene bliver mindre så der er større chance for at skyde forbi (og evt. ramme drengen i hånden...)

Quid-spitting

Her gælder det om at spytte med skrå. De to deltagere står ansigt til ansigt med en spytkrukke for deres fødder. Nu gælder det så om at ramme modstanderens spytkrukke - eller selve modstanderen for yderligere morskab. Man starter med at bide et stykke skrå af og tygge det (med »vlfstsofoia« metoden - se ovenfor). Derefter skal man bestemme vinkel og kraft for spytlet, og så må man ellers håbe, man rammer.

Dancing

Denne »sportsgren« af Western Games er utrolig svær. Det gælder om at have manualen ved sin side, da der kræves komplicerede bevægelser her. En korpige viser ca. 10 dansetrin, som de to deltagere så skal gøre efter i takt med musikken vel at mærke. Klarer man det, viser pigen endnu 10 dansetrin (en hel del sværere end de første 10) osv. hvis man laver fejl i dansen, kommer pianisten ud af takt og holder op med at spille. For at få ham i gang igen, må man købe en øl til ham. Man kan kun købe 3 øl, og så er det game over.

Milking.

Denne del af spillet finder jeg fuldstændig åndsvag, da det ikke har noget med teknik at gøre - snarere at finde den mest komplicerede måde at bevæge

joysticket på - og så endda i takt med yverets bevægelser.

Eating competition.

Her har en lille kineser lavet en spand suppe, og det er nu de to deltageres opgave at tømme sin andel af suppen først. Man skal først dyppe skeen i suppen og vente på at den bliver fyldt. Derefter hæver man den, og balancerer den, så suppen ikke falder ned i gryden igen. Derefter tager man skeen i munden og tygger med vlfstsofoia metoden. Når det er klaret, skal man synke. Nemt nok, men hvis modstanderen sparker dig over benet samtidig, sluger du en masse luft, og må sidde og ræbe højlydt i et stykke tid, før du kan deltage i løjerne igen. Hvis det bliver svært at synke suppen kan man jo altid tage en slurk vand. Denne del af spillet er faktisk meget sjovere, end det lyder til. Dog finder jeg det lidt mærkeligt at tygge suppen... Det var så hvad man kunne bestille i Western Games - og det er jo ikke så lidt, de har fået smidt ned på de to disketter, spillet fylder.

Grafikken i Western Games er tegneserieagtig, og samtidig er det noget af det bedste jeg har set. Hver enkel lille detalje er der sørget for.

Lyden er også god. Med digitaliserede effekter og lidt musik hist og her.

Præsentationen må siges at være helt i top, pga de utrolige baggrunde. Det skal simpelthen opleves. Man taber dog ret mange gange i starten, fordi man sidder og griner af baggrundens foretagsomhed.

Underholdningen er også klaret højt op på stigen - lige bort set fra Milking, der nærmest virker frustrerende.

+: Utrolig iverigdom.

-: Milking

Karakterer:

Grafik.....	90%
Lyd.....	90%
Præsentation.....	95%
Underholdning.....	85%
Pris/Kvalitet.....	85%

Lars Jørgensen



**Micro Partner. C64 129/189 kr.
og Amiga 249 kr.**



Brændt Gummi Stortest af bilspil

Det første spil, der bliver lavet til en computer, er næsten altid et spil, der involverer en eller anden form for hurtig bilkørsel. Et Racerspil. Amigaen er en ny computer, og i øjeblikket vælter det da også ind med racerspil til den. Der er da også kommet et par stykker til den gode gamle C64, så vi har valgt at bringe en stortest af markedets nyeste racerspil.

Først og fremmest: Hvad er et racerspil, kan det defineres? Ja, det kan det i allerhøjeste grad. Den mest udbredte type (type 1), er den slags, hvor man ser banen forsvinde ind i landskabet, og spillerens bil befinder sig på en fast y- og z-koordinat, men den kan ændre sin x-koordinat og derved dreje. På banen befinder sig modkørende biler, der som regel er livsfarlige at røre ved. Målet i denne form for spil, er at køre banen rundt et vist antal gange på så kort tid som muligt.

Spil: Pitstop II, Pole Position og mange andre.

En anden type racerspil (type 2), er den slags, hvor man ser banen oppefra, og som regel kan man se hele banen på en gang. Her spiller man så to spillere mod hinanden om at køre et bestemt antal omgange på kortest tid. Her er der tit inkluderet forskellige forhindringer såsom oliepletter, landminer og andet. Man kan også skade modstanderen ved at påkøre ham.

Spil: Super Sprint, Q-Rally Speedway og mange andre.

Nu er alle altså helt klare over, hvad et racerspil er. Selvfølgelig er der forskellige afvigelser, men temaet er altid det samme. Nu vil jeg så gennemgå nogle af de nyeste racerspil på markedet.



Grid Start

Anco. Amiga 179.-

Bag den dårlige titel og den sølle pris gemmer sig et af de bedste racerspil, der nogensinde er lavet. Spillet er et type 1 racerspil, og så er det skrevet i ren assembler, hvilket giver ekstrem høj hastighed. Du har fået rollen som formuler 1 kører, og du har kvalificeret dig til nummer 1 i startfeltet. Vent på grønt lys, og giv den så alt hvad den kan trække. Det lyder nemt, men den mindste berøring med alt, hvad der befinder sig 1 cm over vejbanen vil føre til



Buggy Boy

Elite 179 kr., Commodore 64

Her er så Elites nye bud på et racerspil. Det er et type 1 spil, med en hel del modifikationer. For at lave et racerspil til C64 kræves der en hel del nytænkning. Det har Taito klaret, og så har Elite købt licensen.

Her gælder det om at køre stærkt i en Baja Buggy. Man vælger en bane ud af de fem, som programmet kan byde på. Derefter går den vilde skattejagt så - man kan nemlig samle flag ind undervejs og på den måde skaffe

sig en masse ekstra points. Derudover kan man køre under flagporte, der giver ekstra tid eller lidt flere points. Ved at køre over en sten kan man få buggy'en til at køre på to hjul, men man skal passe på ikke at dreje for skarpt, da den så vil ryge ned på alle fire igen. Kører man over en lille gren, vil buggy'en springe lystigt hen over banen som en anden bjergged, hvilket tit hjælper til at undgå visse forhindringer. Det er så alt

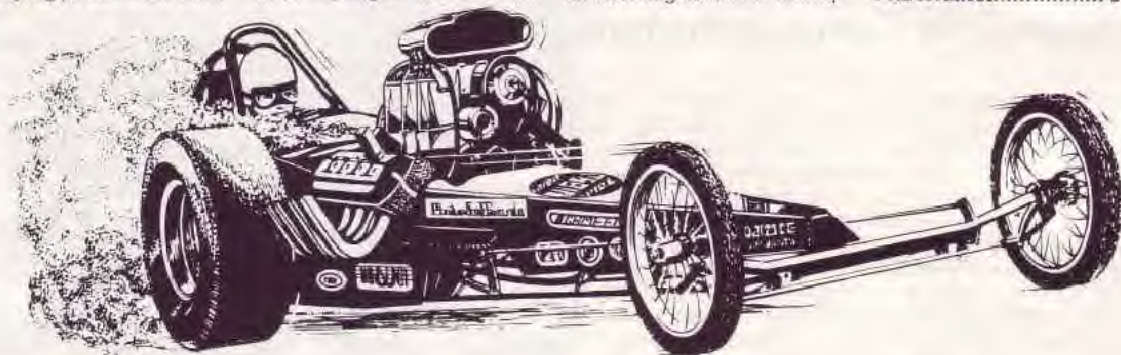
hvad der er at lave - men det er også nok. Buggy Boy er et af de mest gennemførte spil til C64. Grafikken er mærkelig - den er noget grov, men alligevel har spillet de bedste 3D effekter, jeg nogensinde har set. Lyden er også ok, med små jingles og blandede effekter. Buggy Boy fejler lidt på præsentationssiden. Da det er et fuldpriisspil, forventer jeg også fuldpris emballage kvalitet. Dvs. en ordentlig manual og en forsvarlig æske. De krav op-

fylder Elite ikke, men hvis folk er ligeglade på dette område, er spillet en juvel.

**+: Originale features.
Hurtigt.
-: Indpakningen.**

Karakterer:

Grafik.....	90%
Lyd	70%
Præsentation	60%
Underholdning	90%
Pris/Kvalitet.....	90%



en eksplosion, hvor dele af din bil fløjter omkring, mens du bliver overhalet af resten af feltet. Når din bil automatisk er blevet repareret (3-4 sek.) er du klar igen. Men nu er der ikke kun halmballer, autoværn og skilte at passe på. Der er også 24 andre biler at køre uden om. Alle 24 biler mener ikke at du skal have en chance, så de prøver hele tiden at lægge sig foran dig. Til hjælp har du noget som Anco kalder en Booster. Jeg ved ikke hvordan

den virker, men jeg ved hvad der sker, når du bruger den: Din bil accelerer 3-4 gange så hurtigt!

Programmet indeholder 6 kendte racerbaner, nemlig Brand's Hatch, Silver Stone, Belgium, Mexico, Austria og Germany. Så er der tre sværhedsgrader, og man får først adgang til den sidste, når man er blandt de tre bedste racerførere på highscorelisten. Grafikken er udemærket - især er hastigheden, hvorved alting flytter sig,

fantastisk. Lyden er lidt monoton, og musikken er uudholdelig. Da Grid Start jo er et budgetspil, er der ikke lagt specielt meget vægt på præsentationen i form af manual osv. Dog er der hvad der skal være, for at man kan komme igang uden problemer. Grid Start ligger lige på grænsen mellem utroligt underholdende og utroligt frustrerende. Jeg må indrømme at mit joystick faktisk gik i stykker, da jeg blev en smule mopsset...

**+: Utroligt hurtigt. Svært.
-: Næsten for svært...**

Karakterer:

Grafik.....	85%
Lyd	60%
Præsentation	80%
Underholdning	90%
Pris/Kvalitet.....	90%



Brændt Gummi Stortest af bilspil

Rallye Master



Rallye Master

Amiga, EAS Computertechnik.

Rallye Master er det seneste bud på en Super Sprint klon - og den er bedre end den officielle licenserede version. EAS har bare været smarte og kaldt spillet for Rallye Master, derved har de sparet alle licenspengene....

Spillet er et type 2 racerspil (se ovenfor) uden nogle ekstra features. Men derfor er det hyldende sjovt alligevel, og Amigaens lyd, grafik og hastighedsmuligheder gør det bestemt ikke kedeligere. Man kan spille en eller to spillere. En-mands spillet foregår mod computeren, så der er altid en anden bil på banen til at genere dig. Grafikken i Rallye Master er udmærket. Den ligner en arkademaskine på en prik, så der er vel egentlig ikke noget at brokke sig over. Lyden er utrolig. Musikken er simpelthen fantastisk - bare lidt malplaceret at sætte en discomelodi ind i et så voldsomt spil

som Rallye Master. Jeg ville klart have foretrukket noget rock.... Motorlyden er også god, og de skrigende dæk er naturtro.

Underholdningsværdien er også høj, især når man spiller mod en ven. Det eneste punkt, hvor Rallye Master fejler, er præsentationen. Der er nemlig ingen instruktioner, så man må selv finde ud af, hvordan og hvorledes - og der er visse steder, man sagtens kunne have brugt en manual.

+: Ingen bugs i modsætning til den officielle Super Sprint.

-: Hvor er manualen, EAS?

Karakterer:

Grafik.....	90%
Lyd	85%
Underholdning.....	90%
Præsentation	40%
Pris/Kvalitet.....	85%





Test Drive

Accolade.

Amiga og Commodore 64



Alle har hørt om Testdrive, Accolades seneste bud på et racerspil. Og nu er det altså kommet til landet. Spillet er et type 1 racerspil, med nogle modifikationer: Man sidder inde i bilen. Højre side af vejen er et bjerg. Der er modkørende trafik (originalt). Der er flere biltyper, spilleren kan vælge imellem.

Udover disse nye features er der ikke noget exceptionelt i Test Drive. Plottet lyder sådan: Du har lige tjent din første million med dit softwarefirma. Du kører ned til din lokale forhandler for at købe en ny bil. Så tilbyder manden dig at blive Test Kører, og du må vælge hvilken som helst bil han har. Og hvilke biler...Porsche 911 turbo, Chevy Corvette, Lamborghini Countach, Lotus Torbo Esprit, og Ferrari Testarossa. Problemet ved spillet er så bare, at der kun er en bil, der er noget værd - nemlig Lamborghini'en.

Når man har valgt bil, bliver man så præsenteret for vejen, og afsted det går. En sjov detalje er at man, ifølge vejskiltene, ikke må køre hurtigere end 50 mph. Hvis man kører Lamborghini, så kører man også 150 mph...Nu gælder det så om at nå hen til den næste tankstation på den kortest mulige tid, og da der ikke er nogen genveje, kan dette altså kun overkommes ved at køre så hurtigt som muligt. Det originale ved Test Drive kommer så nu: Det foregår ude på en rigtig vej i stedet for en lukket racerbane. Det seje ved det er de modkørende biler. Som nævnt tidligere,

kører man på en bjergvej med klippevæg på den ene side og larigt ned på den anden side. Det gælder så om at nå op på toppen af bjerget.

Grafikken i Test Drive er god - især i C64 versionen. Lyden på Amigaversionen består af nogle gode samplede effekter og noget dårlig musik. Musikken er lige så dårlig i C64 versionen, men her er der heller ingen samplede effekter. Præsentationen er ikke af så høj standard, som jeg havde ventet fra Accolade. Det er en meget skrøbelig plasticæske med en lille folder, der både tjener som omslag og manual. Test Drive er heller ikke så underholdende, når man har prøvet et par gange.

+ : Modkørende biler.

- : Lidt langsomt.

Karakterer:	Amiga	C64
Grafik	75%	90%
Lyd	80%	40%
Præsentation	60%	60%
Underholdning	60%	60%
Pris/ Kvalitet	55%	65%

Det var så en gennemgang af alt det nye racer-software til Commodore 64 og Amiga. Som klare vindere har vi

Amiga: Grid Start
C64: Buggy Boy

Lars Jørgensen

SOFT



Rampage

Activision, 179/259 kr.

Sanseløs ødelæggelse er ikke noget nyt indenfor spillebranchen. Det er uhyrer med hovedet i 10 etage heller ikke. Men Rampage har et syn på de to ting, som det kun deler med The Movie Monster Game. Men hvor Movie Monster havde motiver og grunde for spillets lidt voldelige handling, er Rampage ødelæggelse for ødelæggelsens skyld og sådan er det bare.

Det er der jo i bund og grund heller ikke noget i vejen med. Denne slags spil løser op for en masse aggressioner. Problemet er bare at hvor andre ødelæggelsesspil fjerner lysten til at smadre ting, så skaber Rampage sådan en lyst. Nærmere bestemt, en lyst til at hive strimlen ud af båndet og brænde det fra ende til anden samtidig med at man slår plastichysteret med en veldimensioneret kødhammer.

Så elendigt er det, at man for

enhver pris må skåne menneskeheden fra det.

Nu er Rampage jo en arkadekonvertering, så hvis programøren ikke har følt sig vildt motiveret er der en reel undskyldning. For dem der ikke har set arkadeversionen (undertegnede inkluderet), skal spillet lige ridses op.

Der er tre monstre, King-Kong, (kendt og elsket af alle), Godzilla, (det tårnhøje helvede. En dinosaur der også deltog i Movie Monster), og Wolfman, (en muteret kæmpeulv). Sammen slås de i mod US Army og US Airforce, for at få lov til at smadre samtlige amerikanske storbyer i fred. Modstanden består af nogle tanks og helikoptere der skyder. Det bliver de så ved med indtil man smadrer dem eller random generatoren siger at de skal flyve ud af skærmen. Og de skyder og skyder. Ikke helt uden effekt for på et eller andet tidspunkt dør man.

Man har så godt som ingen indflydelse på hvor mange skud man tager ind, og sådan kan man sige at man spiller mod uret. Det er ikke et spørgsmål om HVIS jeg dør, men om HVORNÅR jeg dør. Det eneste morsomme er at smaske så mange helikoptere som muligt før man langsomt synker sammen og må skynde sig ud af banen.

Jeg skal heller ikke kunne sige om arkadeversionen er ligeså lallet, rygter siger at det er det ikke. Men Rampage er for mig ligegyldigt og håbløst blæver. **Otto**

+: Der er masser af helikoptere at slå på.

-: De har bare for vane at skyde igen.

Musikken er direkte falsk.

Grafik.....	70%
Lyd	40%
Præsentation	60%
Underholdning	50%
Pris/Kvalitet.....	50%

SOFT SPOT

Snydehjørnet

Må jeg have æren af at by-
de velkommen til 2. runde
i Vold, Hærg og Lemlæst
med mig som vært. Vi læg-
ger hårdt ud med denne
månedes pokes....

COMMANDO: POKE8999,173
FUNGUS: INDFAST EASY GAME
A VIEW TO A KILL: FINAL CODE = (LVCT
UP N: DOWN: POKE1888,128
GREEN HERIT: POKE14023,127:SYS2861
BLASDER: POKE2500,8
BURDIN: RUBBER: POKE10432,173
SHAMUS CASE II: POKE15476,176
CHOPPLITER: POKE2611,173
MR. ROBOT: POKE11518,205
BUCK ROGERS: POKE2490,9
BAT ATTACK: POKE11061,234
FALCON PATROL: POKE16704,36
FIRE ANT: POKE17560,100
HARD HAT HACK: POKE16877,173
JUMPING JACK: POKE27994,173
MOON BUDDY: POKE24151,173
NOTOR NAHIA: POKE2050,205
NEPTUNE: POKE7870,60
JUMPIN' JR.: POKE9458,44
JUNGLE HUNT: POKE2742,234:POKE2343,234
SEA FOX: POKE7337,173
PROTECTOR: POKE16425,6
K-NEST: POKE2759,100
HIGHWAY ENCOUNTER: POKE2600,234 (RETURN)
POKE6601,234 (RETURN)
POKE6692,234 (RETURN)
SYS4103

CRAZY COMETS:

POKE2819,173:SYS3101
SYS24809:POKE24756,50:POKE700,0:SYS24743
ELLEN PROV
SYS24809:POKE24756,50:POKE700,0:SYS24743
ELLEN PROV

BOMB JACK:

POKE5693,255:POKE5694,255:POKE5695,255:SYS3000
ELLEN PROV
POKE5819,173:SYS3101

MOON BUDDY:

POKE22535,169:POKE22536,252:POKE22537,234:SYS3120
ELLEN PROV
FORN+134807013504 (FJERNER STEN)
FORN+137607013621 (FJERNER JEEP)
FORN+135697013760 (FJERNER SCUD FRA JEEP)
FORN+142087014272 (FJERNER MINER)
SYS45120

KUNGFU MASTER:

RESET: POKE34142,120:POKE34200,100:SYS32760
ELLEN PROV
SHUFF + 0 (KUN I LEVEL 1)
WILLOW PATTERN: POKE 3121,32 (ARRHE KAN IKKE DRAEBE)
POKE 2390,0 TIL 255 (ANTAL LIV)
SYS2384

ERZBUS:

POKE2376,106:POKE2390,9 ELLEN POKE2391,100:POKE2392,9:SYS12117
1942: POKE2320,96:SYS32803
1943: POKE2475,96:SYS11189

MORTY ON THE RUN:

POKE8529,96:SYS12470
GENESIS: POKE21065,96:SYS4806
FLYING ACE: POKE11663,0:SYS11800
DUNCAN TIME: POKE16030,0:SYS20972
BLACK HAWK: POKE12000,96:SYS8192
BACK TO REALITY: POKE20189,173: EVIOT LIV
POKE27337,06: STOPPER SPRITE SARHNV800
SYS10304

TIGER MISSION:

TRVX+CTRL,COM KEY, 2,0,R,L,I,K.

KRACKOUT:

POKE44380,234 (RETURN)
POKE44389,234 (RETURN)
POKE44390,234 (RETURN)
POKE32934,0 TIL 100:LEVEL
SYS32877

SHAD-LIN'S ROAD:

POKE17187,234 (RETURN)
POKE17188,234 (RETURN)
POKE17189,234 (RETURN)
SYS16400
WIZBALL: 10 FORN+532297053258:READA:POKE1,A:C+C+A:NEXT
20 IF0+303:THUD30
25 PRINT"ERROR":END
30 SYS32229
40 DATA32,44,247,32,100,245,160,200,141,62,50
50 DATA7,76,99,3,159,96,141,39,107,320,32,200,76,60,0
FROST BYTE: RESET: POKE4380,105:SYS2025

BALL CRAZY:

RESET: SYS32704

ISBALL:

RESET: POKE20669,230:SYS16939

ZVONSCOPE:

POKE46687,76:POKE46680,105:POKE46689,102:SYS2007

INTERNATIONAL KARATE:

POKE3917,234:POKE3918,234:POKE3919,234:POKE3923,234
POKE3924,234:POKE2925,234
POKE7159,(0-15) FARVE HAR
POKE2920,(0-15) FARVE KROP (HVID SPILLER)
POKE2931,(0-15) FARVE KROP (RØD SPILLER)

0 = HVID

1 = GRØN

2 = SORT

3 = LYSERØD

7 = RØD

21 = ORANGE

22 = BRUN

23 = BLA

80 = GUL

68 = GLOW

106 = FLASH

110 = SHIMMER

SYS2112

SPY HUNTER: POKE41783,0:SYS32807

BREAKTHRU: POKE19287,255

SYS13312

EQUALIZER: POKE26099,234:SYS24912

BOMB JACK II: POKE15711,0 TIL 250 (ANTAL LIV)

SYS39712

SHADOW FIRE: POKE25188,173:SYS16384

FLASH CORROD: POKE22603,234:POKE22604,169:POKE22605,0:SYS12200

GALIVAN: POKE28600,234:POKE28603,234:POKE28604,234:SYS12200

BATTLE THROUGH TIME: POKE12045,255

EAGLE EMPIRE: POKE22144,50

HACKER II: TITLE, DEMO PAM (VENDLIGE HNU'ER)

ELLEN

FX. COVER, DEMO, DOME, WANT ELLER GOMES

ZVON'S ESCAPE: POKE1591,234 (RETURN)

POKE1592,234 (RETURN)

POKE1593,234 (RETURN)

SYS4166

DANDY: POKE8764,173:POKE85697,173:POKE11911,173:POKE8710,173:POKE8800,0

SYS4371

WEST BANK: RESET: POKE4256,1 TIL 20 (LIV) ELLEN POKE12713,165 (VENDLIGT)

SYS4180

HAG MAX: 10 FORN+532297053260:READA:POKEA,8:NEXT

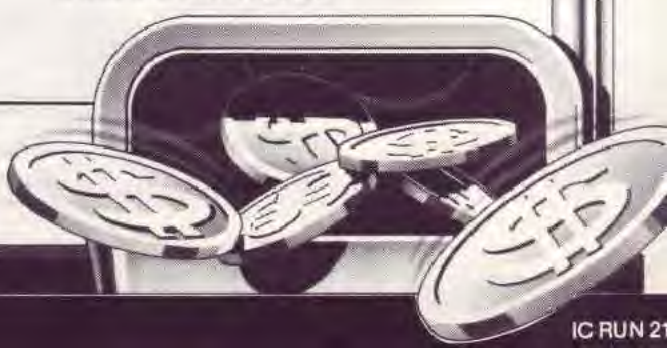
20 SYS53260

30 DATA32,44,247,32,100,245,160,0,141,239

40 DATA3,169,200,141,244,3,76,267,2,160

50 DATA00,141,67,3,160,141,88,3,76,0,0

HILSEN JESPER KREJSBØL
36 PACHECO CREEK DR.
NOVATO, CALIFORNIA
U.S.A.



Action Biker: Poke 19287,47 Sys 13312
 Ancipital: Poke 18679,173 Sys 16384
 Arc of Yeood: Poke 33969,234 Poke 33970,234 Sys 2053
 Arcana: Poke 12933,0 Poke 12934,2 Sys 4096
 Auf Wiedersehen Monty: Poke 21862,76 Poke 21863,123 Poke 21864,85 Sys 16384
 Back To The Reality: Poke 20109,173 Sys 16384
 Batalyx: Poke 19567,234 Poke 19568,234 Poke 19569,234 Sys 16384
 Big Mac: Poke 4170,250 Sys 19072
 Black Hawk: Poke 8290,255 Sys 8192
 Blue Max: Poke 17925,173 Poke25584,173 Poke 17438,0 Sys 32768
 Bmx Racers: Poke 11617,138 Poke11618,2 Sys 11770
 Bmx Simulator: Poke 13937,0 Sys 4096
 Bombjack: Poke 5112,0 Sys 3101
 Bombjack II: Poke 7053,200 Sys 39712
 Breakthru: Poke 5647,3 Sys 2560
 Brian Bloodaxe: Poke 38270,165 Poke 39079,165 Sys 39145
 Buck Rogers: Poke 33182,250 Sys 32782
 Bug Blaster: Poke 18760,234 Sys 18360
 Camelot Warriors: Poke 23730,234 Poke 23731,234 Poke 23732,234 Sys 16384
 Cavelon: Poke 25728,96 Sys 11480
 China Miner: Poke 32776,0 Sys 33127
 Chiller: Poke 22957,173 Sys50758
 Commando: Poke 14631,0 Sys 2128
 Cylo: Poke 39409,173 Sys 49152
 Dare Devil Dennis II: Poke 24683,138 Poke 24683,138 Sys 39700
 Dropzone: Poke 1007,55 Poke1011,132 Poke 1012,255 Sys 1006
 Druid: Poke 39271,255 Sys 5120
 Fairlight: Poke 34413,234 Poke 34414,234 Poke34420,234 Poke 34421,234 Sys 20992
 Force One: Poke 2203,255 Sys2063
 Frost Byte: Poke 4388,165 Sys 2825
 Game Over: Poke 15244,234 Poke 15245,234 Sys2304
 Head Over Heels: Poke 30315,144 Poke 30316,144 Sys 324
 Street Surfer: Poke 3868,230 Poke 3869,67 Poke 3870,169 Sys 3072
 Up 'N' Down: Poke 36103,173 Sys 32768
 Z: Poke 2440,250 Sys 2304

Thomas Pedersen
 Sofienlund Allé 1
 8860 Ulstrup

Lars Rasmussen
 Vestergrådsvej 60
 8700 Horsens
 Oert Højgård Pedersen
 Danasalle 14
 8700 Horsens

Equinox	=	reset:poke13563,234:poke13564,234:sys2825
ICUPS	=	reset:poke3265,234:poke23676,234:sys2064:sys33280
Roko	=	poke15476,173
Ghost'n Goblins	=	poke4242,42
Commando	=	poke2180,253
Brian Bloodaxe	=	reset:poke38270,165:poke39079,165:sys39145
Hunchback	=	poke9521,234:poke9522,234:poke9523,234
Mermaid Madness	=	poke21244,208:poke21250,240:poke21290,234
Homad	=	poke4469,76:poke4470,124:poke4471,17
Parallax	=	reset:poke5796,96:poke63927,96:sys319
Mission Elevator	=	reset:sys2128
Burnin Rubber	=	poke18432,174
Black Hawk	=	poke8289,99
Crazy Comets	=	poke37002,169:poke37,234:sys24881
Flak	=	poke4798,36
Gangster	=	poke5989,58
Gyroscope	=	poke39855,234:poke39856,234:sys2304
Green Beret	=	poke13924,127:poke13924,128
Wreckout	=	poke35220,200:sys16035
Lazy Jones	=	poke2971,9
Mutants	=	poke9273,250:sys4095
Pitfall	=	poke5393,255
Space Taxi	=	poke16911,200
Flash Gordon	=	poke25903,234:poke25904,234:sys12288
Druid	=	poke35744,0:sys5120
Arcana	=	poke12933,0:poke12934,2:sys4096
Cylo	=	poke39409,123:sys49152
Cauldron II	=	poke40318,65:poke40319,208:sys32777
Thrust	=	poke6139,234:poke6140,234:poke6141,234:sys2304
1942	=	poke3237,169:poke3239,0:poke5765,234:poke5766,169:poke5767,0:sys2640
Rambo	=	poke6099,173
Xevious	=	poke5605,76:poke5606,31:poke5607,22:sys5000
Firelord	=	poke3740,99:poke5721,238:sys2304
Scooky Dog	=	poke1010,76:poke1011,248:poke1012,252:sys2560
Sentinel	=	poke1212,12:poke9462,173:sys6128



Computer

Discount programmer

fra...

PENNY SOFT

afsted med
posten.....

Test vort tilbud

Rekvirér katalog
med udførlig omtale af
alle programmer.
Til de priser kan alle
være med!

PlusKARTOTEK

Nyt universelt
kartoteksprogram.
Kan det hele: søge,
sortere, printe lister
og labels
+ seriebrevs-
funktion.
incl. tekstbehandl.

Diskette

Kr. 240,00

Multidisk

En stærk forbed-
ring af 1541 disk-
stationens DOS.
Dir-sorter, del-filer,
omadressering,
disk-monitor,
unscratch m.m.

Diskette

Kr. 115,00

PlusFAKTURA

Den perfekte fakture-
ningsautomat. Forvalter
500 varer/500 kunder
pr. diskette. Formular-
tilpasset. Manualer,
medfølger.
Til serielle printere og
1541/71 diskstation

Diskette

Kr. 265,00

Teach-master

Universelt program
som gør sprogin-
d-læring til en leg.
Incl. mange
demo-filer.

Diskette

Kr. 65,00

TELEFONSERVICE ☎ 02 99 96 28

KUPON

Ja! Send mig hurtigst muligt Deres katalog
over discount programmer. Naturligvis
helt uden forbindelse.

Navn: _____

Adresse: _____

By: _____

Samtidig bestiller
jeg:

- ☐ PlusKARTOTEK
☐ PlusFAKTURA
☐ Multidisk
☐ Teach-master

Desuden bestiller jeg

- ☐ Levering pr. efter-
krav + porto
☐ Beløb vedlagt i
check/gireret:
giro nr. 1 40 01 85

Indsendes allerede i dag til:

PENNY SOFT

Ole Rømersvej 58
2630 Tåstrup

terPrinteren NL-10

☆ ITT Instruments
in recognition of excellent sales results
achieved with STAR Printers 1986.



Med de fleste 9-nåls printere er det som
med æg, de ligner hinanden, de har alle
gode, basale egenskaber og kan udbyg-
ges med forskelligt udstyr.

En klasse for sig selv er imidlertid Stars
NL-10, som har knivskarp skrift, taster til
typeskift, marginsætning, mikrotrin, pa-
pirjustering og mange flere tekniske fi-
nesser.

Stars ComputerPrinter NL-10 arbejder
lige så let med enkelt ark som med
endeløse baner. Interface moduler til
indstik gør printeren momentan kompa-
tibel.

star
ComputerPrinteren

For yderligere information venligst udfyld
denne slip og indsend den til os:

Navn: _____

Firma: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Tit.: _____

ITT INSTRUMENTS

Naverland 29 · 2600 Glostrup · Tlf. 02 45 18 22

Adventure

»Bigby's hytte«

INSIDE INFOCOM!

Lad os bare slå fast, at Infocom er verdens mest respekterede producent af adventurespil. Og i samme åndedrag kan vi roligt tilføje, at deres gode omdømme er 100% fortjent! Når talen falder på text-adventures, så er Infocom's spil second to none; både hvad angår spillenes kvalitet, men så sandelig også den helt uovertrufne originalitet, opfindsomhed og variation, der kendetegner deres store udvalg. Godt og vel 25 forskellige titler er det foreløbig blevet til, og Infocom har store planer for fremtiden. Lad os kigge det amerikanske firma lidt i kortene og se, om de har nogle interessante trumfer på hånden.



Stjålne hjerter

Infocom's seneste udspil er et udmærket eksempel på, at man ikke er bange for at prøve noget nyt. I »Plundered Hearts« møder man hverken drager, skatte eller de ret så berygtede »grues«. Spillet er en kærlighedshistorie skrevet for kvinder. Hovedpersonen i

spillet er en kvinde, og spillets forfatter er ligeledes en kvinde.

Som så mange andre af Infocom's kendte spil-skabere, startede Amy Briggs som »play-tester«. Hun havde stiftet bekendtskab med spil som Zork, Enchanter og Suspended, og Infocom indvilligede i at lade hende teste deres spil med henblik på at finde programmeringsfejl, og så i øvrigt komme med gode råd og forslag til forbedringer. Da hun senere fik grønt lys til at lave sit eget eventyr, var hun ikke et øjeblik i tvivl om indholdet. Lige fra teenage-alderen har hun haft en stor interesse for kærlighedsromaner, og nu havde hun endelig chancen for - med Infocom's avancerede adventure-programmeringssprog - selv at skrive en! »Plundered Hearts« er som sagt skrevet for kvinder, og selv om Infocom er ude efter mandlige marked-andele, indrømmer hun blankt dette. Amy Briggs har udtalt, at den vigtigste forskel på dette og andre Infocom spil ligger i problemerne. I stedet for at rage skatte til sig, gælder det her om at redde andre mennesker. Hovedvægten er lagt på personer og »god opførsel« - ikke objekter og matematiske puzzles.

Ny Zork

For ca 10 år siden (juni 1977) blev det første Zork-spil skrevet, og siden da har millioner af mennesker over hele verden kæmpet med »grues«, tyve, drager, labyrinter mv. Kravet om en fortsættelse til Zork-sagaen har været enormt (hvis man skal tro Infocom), og hvis du har en Amiga



eller en Commodore 128, så hold øje med et spil ved navn »Beyond Zork«. Spillet er skrevet af Brian Moriarty (kendt for Wishbringer og Trinity), men i form er det helt anderledes end Infocom's tidligere spil. Programmet er opbygget som et slags RolePlaying Game. Man kan opbygge sin egen personlighed med forskellige evner, og du skal heller ikke blive overrasket hvis du indimellem må holde op med at tænke for i stedet at forsvare dig selv overfor diverse voldelige væsener. Spillet har scrollende vinduer, grafiske statusskærme og automatisk kortlægning. Desuden er funktionstasterne gjort definerbare, så man kan indtaste lange kommandoer ved et enkelt taste-tryk. Infocom oplyser, at selv om denne helt nye spil-model ikke vil blive anvendt i alle deres kommende spil, så kan man godt regne med at se forskellige variationer over »Beyond Zork« temaet i den kommende tid.

Amiga-guff

Hvis du spiller Amigaversionen af Lurking Horror, så vær forberedt på lidt af hvert! Amigaudgaven af denne, Infocom's første horror story, er på gaden, og som noget helt nyt har spillers forfatter Dave Lebling inkluderet lydeffekter i spillet. Alle lydene er digitaliseret, og de skulle efter sigende være så realistiske, at det kan skræmme livet af selv de mest hærdede eventyrere. Af eksempler kan nævnes rotternes piben, den søgte knirken af en dør, der åbnes og ikke mindst det karakteristiske »thunk« af en brandøks, der pløjer sig igennem en menneskekrop (!)

Hvis folk tager godt imod idéen med lydeffekterne, vil Infocom indføre lyde som fast inventar i deres fremtidige Amiga-spil.



Spion-drama

Infocom's næste spil hedder »Border Zone«. Dette er firmaets første spionhistorie, men den største nyhed ligger i det »real-time« system spillet bruger. I modsætning til traditionelle adventures, hvor tiden kun går når man skriver en ordre, så styres Border Zone af et centralt ur, der ubønhørligt tikker videre - også når du ikke foretager dig noget!

Resultatet skulle blive et vildt og pulserende spil, som er langt mere spændende end nogen spion-

thriller. Programmet kommer i tre dele, og pakningen omfatter desuden en turist-guide, et kort, en tændstikæske og et visitkort. Vagthunde, elektriske hegn, grænsevagter og lumské KGB-agenter er vigtige ingredienser i ethvert spion-drama, og Border Zone er ingen undtagelse. Spillet vil kunne fås til Commodore 64, men foreløbig ikke til Amiga.

Sherlock vender tilbage

I anledning af Sherlock Holmes' 100 års jubilæum, vil Infocom udsende et spil ved navn »Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels«. Der er før lavet adventures baseret på denne berømte mesterdetektivs meriter, men Infocom's program skiller sig ud på et væsentligt punkt: Spilleren er IKKE Sherlock, men derimod Dr. Watson!

Historien starter, da den engelske Premierminister ophidset henvender sig på Baker Street 221 B og meddeler, at kronjuvelerne er blevet stjålet. Katastrofen bliver endnu større ved at dronningen skal afholde jubilæum om to dage, og hvis juvelerne ikke er skaffet tilbage i løbet af 48 timer, vil hele den engelske nation tabe ansigt overfor resten af verden. Holmes har en stærk mistanke om, at det er den onde Professor Moriarty (ikke at forveksle med Infocom's egen Brian Moriarty!), der står bag tyveriet, og meget tyder på, at den grusomme ærkeforbryder samtidig er ude på at tage livet af Sherlock! Som Dr. Watson vil du i din søgen efter juvelerne og den djævelske Moriarty blive ført vidt omkring i det Victorianske London, og selv om du kan konferere med Holmes, afhænger sagens udfald i sidste ende af dig.

Med i pakken får du bl.a. et turistkort og en gammel London-avis, og spillet fås til såvel Com-

modore 64 som Amiga. Også her vil der være lydeffekter! Men det allermest spændende ved dette nye Infocom-release har jeg endnu ikke omtalt: Programmet er slet ikke skrevet af Infocom!! »Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels« er det første i en serie af udødelige legender (»The Immortal Legends series«), som er fremstillet af en Bob Bates fra firmaet Challenge, Inc. Konverteringer fra bog til adventurespil falder som regel heldigt ud, og det skal blive spændende at se, hvordan denne helt nye adventureserie fra Infocom falder ud.

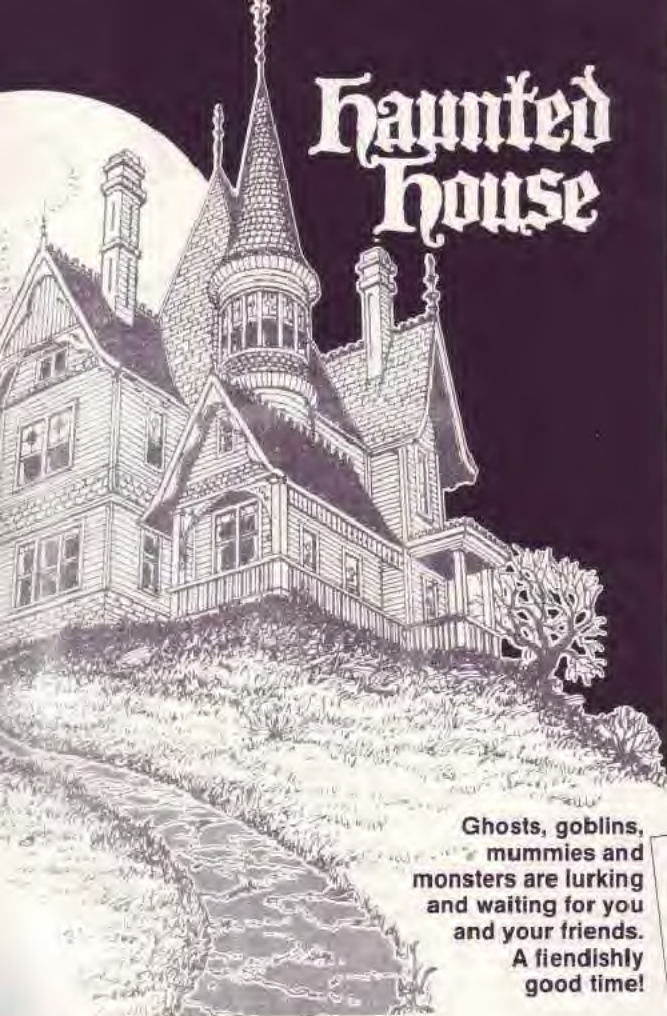
Indbyggede hints

Du har sikkert hørt om »Invisiclus-es«; de små bøger, som er fyldt med tips til et Infocom adventure. Alle sporene i disse bøger er skrevet med usynligt blæk, og man skal bruge en special-pen for at kunne læse dem (medfølger). På den måde undgår man at se mere af løsningen end man har brug for, og man kan selv bestemme om tippet skal være klart eller kryptisk. Dette koncept er smart, men også ret dyrt - og nu ser det ud til at Infocom er ved at opgive det! Begge spil, som er omtalt ovenfor har i stedet hjælpen indbygget i selve programmet, og det lader til at dette vil være almindelig sædvanen fremover. Infocom pointerer dog, at der kun er tale om »små puf i den rigtige retning« og altså ikke afslørende svar.

Fremtiden

tegner lys for det amerikanske firma. Alle de ovenfor omtalte nyheder vidner om spændende nytænkning, og IC RUN følger nøje udviklingen på denne front. Som Dave Lebling for nyligt udtalte til Infocom's eget tidsskrift »The Status Line«: »We never stop looking for better ways of doing things as well as more and different things to do in our stories.

Haunted house



Ghosts, goblins,
mummies and
monsters are lurking
and waiting for you
and your friends.
A fiendishly
good time!

Kære eventyrere.

Velkommen til årets første brevkasse, der som sædvanlig er fyldt med meninger, spørgsmål, tips og alt det andet, der er med til at gøre IC RUN til det klart bedste køb for alle seriøse eventyrere. Desuden vil vi - ligesom sidste år - hver måned trække lod om et Infocom-spil, der venligst stilles til rådighed af PCS. Hver gang du skriver til Bigby deltager du i konkurrencen, så hvis du gerne vil se DIT navn pryde disse spalter, er det bare med at komme igang!...

Hej Bigby!

Jeg har lige et par spørgsmål, som jeg håber du kan svare på.

1. Hvor kan man købe Incentive's »Graphic Adventure Creator«, og hvad koster den?
2. I ZZZZ kan jeg ikke komme op at køre med bussen.
3. I Borrowed Time bliver jeg hele tiden dræbt af lejermorderne. Hvordan kommer jeg af med dem?

Tak for et godt blad.

Thomas Bruhn, Kolding.

Tak for brevet, Thomas!

1. Selvom GAC jo ikke er helt ny længere, skulle den være til at få fra de fleste, rimeligt velassorterede computer-forretninger for omkring 400 kr. Hvis det viser sig, at der ikke er nogen tilstrækkeligt velassorterede forretninger i Kolding, kan du prøve at skrive direkte til software-huset i England. Programmet har den fordel, at det er lidt mere brugervenligt end f.eks. »The Quill«. Men selv om det tager tid at programmere med Quill, og selv om GAC's parser er Quill's klart overlegen, foretrækker jeg per-

sonligt Quill'ede adventures frem for »GAC'ede«. De er hurtigere, og der er plads til tekst. Men uanset hvilken af disse to adventure-skrivere du bruger til at lave dine adventures, så lav dem endelig på dansk. Det ville jo være synd at sige, at mørkedet ligefrem er oversvømmet med danske eventyr! Hvis det så bliver rigtig godt, er du mere end velkommen til at sende det herind, så jeg kan lave en anmeldelse af det.

2. Du er ikke den eneste med det problem! Adskillige læsere har denne måned spurgt om, hvordan man kommer ind i bussen efter at have stoppet den, og selv er jeg desværre ikke meget klogere! Men hvis en eller anden oversmart læser skulle ligge inde med løsningen, KUNNE det jo være vedkommende sendte Bigby et lille tip...
3. Det vrirler med mordere i Borrowed Time, men jeg går ud fra, at det er de to barske fyre i starten af spillet, du hentyder til. I hotellet får du et midlertidigt skjulested for dem ved at gemme dig bag stolen. Gå nu nord, lås døren bag dig (et trick, der også skal bruges senere) og gå op i loftsrummet. Her skynder du dig at smadre vinduet og samle et glasskår op. Udenfor hænger der en wire, og da dette er din eneste flugtmulighed (lejermorderne er nu lige i hælene på dig!) glemmer du alt om din højdeskræk og skriver »climb wire«. Når du på den måde har krydset gaden, og mændene så er på vej over, skriver du skænseløst »cut wire with glass«, og de vil blive slynget mod den modsatte mur (splat!).



Lars Rasmussen og Gert Pedersen kommer begge fra Horsens. De har blandt andet spørgsmål til **Terrormolinos** - spillet, hvor det gælder om at overleve en sommerferie i det berømte spanske turistmål af samme navn. Og lad os bare fastslå, at her kommer man ud for lidt af hvert! Den grundlæggende idé i adventuret er at tage 10 billeder, så man bagefter kan bevise overfor vennerne derhjemme, at man faktisk har været afsted. Bigby's liste over velegnede ferie-motiver: Stranden (alle 4 lokationer), øen, plazaen, natklubben, vinkælderen (din forskræmte kone!), klostertårnet og tyrefægtningen (skriv bare »yes« når tiden sig byder!). Husk at bruge blitzen (fit cubes), hvis du vil undgå under-eksponering på mørke steder.

Men før spalten nu udarter sig til en forsamlings fag-fraser for foto-freaks (wow!), iler jeg videre til næste brev. Det kommer fra Thomas Thestrup i Risskov, som har startproblemer i to af de mere drilagtige spil fra den berømte Infocom-serie. I **Hitchhikers Guide to the Galaxy** kan han ikke komme ud af sit hus, da han hele tiden bliver ramt i hovedet af mursten, fordi de kommunale myndig-

Bigby's brev

heder er i færd med at rive huset ned (der skal opføres en motorvej). Løsningen består i at lægge sig ned foran bulldozeren. Dette, og mange andre af spillets problemer er noget lettere at løse, når man har læst den bog, som handlingen i spillet baserer sig på. Forfatteren hedder Douglas Adams, og det er forlaget Borgen der står for udgivelsen, som på dansk har fået titlen »Håndbog for vakse galakse-blaffere«. Udover at være en nyttig hjælp til spillet, er det også en af de mest morsomme bøger, der nogensinde er skrevet!

I **Starcross** kan Thomas (og sikkert også mange andre...) ikke komme til »Mass UM...«. Sæt dig i sædet på kommandobroen og spænd selen. Du skal nu bruge det kort, som fulgte med, da du købte spillet. Aflæs værdierne for range, theta og phi og fortæl dem til computeren én ad gangen: »Computer, range is,«, og alt er klart til afgang. Bemærk at mass-numrene er forskellige fra gang til gang. Uden stjernekortet gåt den altså ikke, venner! Piratkopier er i dette tilfælde nyttesløse!

I **Nørresundby** bor Knud Johan Billing og hans version af spillet er tilsyneladende ægte nok. Han har nemlig navigeret ud fra kortet og har på den måde fundet et fremmed rumskib. HANS problem er bare, hvordan han nu kommer ind i det! Ligeledes er han i tvivl om, hvad »Tape library« skal bruges til, her må jeg indrømme, at jeg faktisk ikke ved, om den har nogen egentlig funktion. Under alle omstændigheder kan det være da være ret underholdende at skrive »turn tape library on« og »play tape« nogle gange. For at komme ind i det fremmede rumskib, gør du følgende: Examine sculpture, press fourth bump, push tiny column og get black rod, hvorved døren automatisk vil åbne sig. Du kan nu gå ind, og glæd dig!... Det store skib er beboet!

Knud slutter sin skrivelse med følgende spørgsmål til **Wizard & Princess**, som jeg hermed lader gå videre til alle jer - rigets brave eventyrere!: Skal jeg gøre noget ved den gamle kone i bjergene? Hvad skal jeg gøre i borgen?

Mens vi venter på svarene, så lad os se nærmere på endnu et brev fra denne måneds post:

Hei Bigby.

Jeg er en »adventuregamer« fra Norge, som har noen spørsmål til deg.

Robin of Sherwood: Hvordan finner jeg bueskytterkonkurransen, og hva skal jeg gjøre med John Little?

Secret Mission: hva skal jeg gjøre i rommet som »the TV camera is powered down«?

Lord of the Rings: hvordan kommer jeg over elva med ferjen? Det var alt for denne gang, og jeg vil også takke for et kjempefint blad.

Tom-Erik Larsen, Halden - Norge.

Hei Tom-Erik, og tak for et kjempefint brev!!

Lad os for en ordens skyld starte bagfra, altså med **Lord of the Rings**. For at få færgen ind til bredden skal du dreje på håndtaget (turn handle), men det er hårdt arbejde for små hobitter, så det er nok bedst hvis I skiftes til at tage en tårn ved håndtaget. Gå ombord og gentag processen, til I er nået tørskeode over.

Svaret på dit spørgsmål til **Secret Mission** kommer fra Gert Havlykke i Bagsværd (tak for de mange tips, Gert!): Båndoptageren skal bruges til at smadre vinduet i »visitor's room«. Skriv »break window« og »with recorder«. Når kameraet begynder at scanne vinduet, så vis det sabotørens pas, men sørg for at have sabotøren med dig. Ellers er hans pas nemlig ugyldigt.

Robin of Sherwood: Jeg fortalte godt nok om John Little i jule-nummeret, men siden du nu spørger så pænt, skal jeg da gerne gentage mig selv: Tag staven og »fight John«. Tom-Erik er ikke den eneste, der har svært ved at finde rundt i Nottingham's vidstrakte skovarealer. Adskillige eventyrere har i tidernes løb bedt mig trykke et kort over spillet, men kort har en tendens til at fylde vel meget, og når vi nu ER Skandinaviens største adventuresektion, kan vi jo lige så godt udnytte pladsen fornuftigt! Og det gør vi så med denne fikse guide, indsendt af den navnkundige Københavner »Christian Sparrevohn«:

Fra Christiann til Bigby: GUIDE!

Fra Nottingham, til vandfald: W, N, N, N, N.

Fra vandfald til Castle Belleme: E, E, E, E, E, E.

Fra vandfald til templars: N, N, N, W, W.

Fra vandfald til kloster: S, E, E, N, N, N, N, N.

Fra vandfald til Leaford Grange: N, N, N, E, E, E, E, N.

Fra vandfald til stencirkel: S, W, W, S, S, W.

Fra vandfald til »stoppested for serf«: S, E, E, S.

Fra vandfald til »stoppested for Gregory«: E, E, E, E.

Bemærk hvordan vandfaldet hele tiden benyttes som base. En virkelig elegant vejviser, der nok skal falde i god jord hos alle, der føler at de ikke kan se skoven for bare træer - øh... - træer.

Men Christian Sparrevohn er ingen Hr. hvem-som-helst! I novembernummeret sidste år kårede vi ham som vinder af vores konkurrence, fordi han havde indsendt enorme mængder af nyttige tips, og også til dette nummer har han noget i ærmet:

Grand Larceny: Find slipset i skaraldespanden. For at komme ind i hotellet må du bruge trappen. Giv blomsterne til sekretæren. Brug bedøvelsespilen mod bodyguarden øverst. For at få planerne, må du tage kniven og »crack safe«. Gå nu igennem det. Nu kommer du til en sort dør, som du ikke kan komme igennem før kl. 10. Hold /RETURN/ trykket til tiden er gået. Gå igennem døren og ind i helikopteren. En skuffende slutning på et, skuffende spil!

Mask of the Sun: Når maskerne til slut beder om et ord, svarer du »Xotzil«. Prøv at indsætte amuletten i hullet på alteret.

Asylum: Du skal IKKE kigge op, selv om det står på elektrikerens skilt! Brug øksen for at komme ind i telefonboksen.

Guild of Thieves: Det kan betale sig at brække kullet. For at komme i zoologisk have, må du bruge mønten du finder i kasseapparatet hos bedemanden. I rotte-racet er det klogest at byde på outsidersene...

Og til sidst **Ulysses:** For at komme over en kløft, skal du binde læderet sammen og kaste det over. Hos kyklopen må du finde træstammen, spidse den og vente til han kommer tilbage. Giv ham nu noget mere vin og stik så træstammen i øjet på den kære enøjning!

Men det må vist være rigeligt for denne gang. Pas godt på jer selv og hinanden til vi ses igen om en lille måneds tid. Og hvis det alligevel skulle gå galt, ja, så har du jo heldigvis...

Søren Bang Hansen

»Bigby's Hytte«
IC RUN
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj



kasse

Et væld af JULEGAVEIDEER fr

COPY 2000™

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasætter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasætter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasætterne.
- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:



148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

TURBO 2000

Sølg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.:
- ☆ 2 tapeturbos: ABC-flash og Turbo II
 - ☆ Fastload til 1541'eren
 - ☆ 19 sekunders formattering
 - ☆ 3 automatiske kopi programmer: COPY DISK-TAPE COPY TAPE-DISK COPY DISK-DISK
 - ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
 - ☆ Indbygget resetknop (reset II)
 - ☆ Elektronisk rømswitch
 - ☆ Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.



298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- ☆ **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKV, dvs. næsten alle programmer også originaler i flere dele som Leks, Wintergames.
- ☆ **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
- ☆ **Enkeltfils kopiering:** Kopierer op til 248 blokke
- ☆ **Tapeturbos:** 10 gange hurtigere save og reload
- ☆ **2 diskurbos:** En standard 6 gange hurtigere plus en LAZER turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
- ☆ **LYN-formattering:** 12 sekunder!
- ☆ **Definerede funktionstaster**
- ☆ **Resetast:** Til snyder-pokes o.lign.

Det bedste er prisen:

KUN kr. **448.-**

Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!



MULTIMODUL

- ABC-tapeturbos
- Turbo II-tapeturbos
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknop (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere.



468.-

THE FINAL CARTRIDGE III

Et helt nyt cartridge med pull-down menuer og mus/joystick-styring af de utroligt mange faciliteter som f.eks.:

- * Diskturbo: 10x hurtigere load, 5x hurtigere save
- * Tapeturbos 10 gange hurtigere, kompatibel med alle andre
- * Freezekopiering af næsten ethvert program
- * Lækker maskinkodemonitor
- * 60 nye kommandoer
- Og meget andet - Kort sagt: Blær så det batter! Modulert, der gør din 64'er til en Amiga...



BMP-PRIS **548.-**



DOLPHIN-DOS Specialudgave til 1571 fåes også - RING

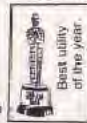
Sætter nyt liv i den sløve 1541. Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun

885.-

Hvorfor købe et ulovligt plagiat til kr. 895.- når man kan få den ORIGINALE Dolphin-DOS til kr. 885.-??



SLIMLINE 64

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64-II-er bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. **298.-** for en ny, smart computer

SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemmestudie!

MIDI-mulighed



Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 COMdrum **795.- 198.-**

- ☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
- ☆ Mulighed for reverbation, ekko og dalek voice som "live effects".
- ☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
- ☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
- ☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoantagelse/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
- ☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Demonbånd udlånes gerne RING!

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels

SSDD 10 stk. **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdoblere/10 ekstra diske og en 100-stks diskettebox.

DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



68.-

DISKETTEBOX

- Med plastkort, der muliggør forskydning af 10 disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

kun **168.-**

DATASETTE

Båndstation til C-64/128 Ny smart model med pauseknop

TO ÅRS GARANTI

KR. **228.-**

MOTHERBOARD

- *Plads til 3 Cartridges
- *ON/OFF for hvert cartridge
- *Resetknop
- *Sikring
- *Smart styreelektronik

Kun **398.-**



R fra din COMMODORE-expert



EPROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64 ER LET:

Vi præsenterer et komplet anden generations eprombrændingssystem, der gør det til en leg for både begyndere og fortsættere at overføre programmer på helt op til 248 blokke til egne cartridges. Hvad siger du f.eks. til load af PIT-STOP II på 0 sekunder? - Se her hvordan:

BOGEN

"Eprombrænding på Commodore 64" Af Erling Petersen.

Udfra mottoet: "Hvad er en god eprombrænder uden ordentlig vejledning og indføring i epromernes spændende verden?", har vi ladet forfatte en hel bog (ca. 100 sider), som giver dig alle nødvendige oplysninger, og mere til, på en let forståelig og underholdende måde.

Bogen er illustreret med morsomme tegninger af tegneren Michael Hoffmeyer, som sammen med de praktiske opgaver og mange eksempler gør bogen til en fornøjelse at læse.

LØSSALGSPRIS

198.-

Ved samtidig køb af Promark 64 koster bogen kun kr. 98.-

BRÆNDEREN

En anden generations eprombrænder med gennemtænkt software.

*Brænder fra 8-64 K bytes

*Hurtig: F.eks. 8 K bytes på 8 sek.

(Brændehastighed kan vælges trinløst)

*Med Freezemachine kan næsten ethvert program via den medfølgende 64K-modulgenerator lægges på eprom, helt op til 248 blokke

*Selv uden Freezemachine vil den medfølgende 64K modulgenerator gøre dig i stand til at lave de lækreste cartridges SELV

*En på alle måder gennemtænkt brænder i lækkert kompakt design med software styret af mus/joystick via menuer med stort overblik og logisk let betjening.

PROMARK 64 u/Textool
KUN kr.

548.-

PROMARK 64 m/Textool
KUN kr.

648.-

PROMARK 64

MULTIKORTET

Multicard 512

Et super universalkort til 8, 16, 32 og 64 K-Eprommer. Brænd din Eprom, sæt den i kortet og dit cartridge er færdigt!

Byggesæt: Kr. **98.-**

Byggesæt m/DIP-switch: Kr. **118.-**

Samlet m/DIP-switch: Kr. **148.-**

MO-KORTET

Økonomiversionen af Multicard 512 til 8 og 16 K bytes.

Løsprint: Kr. **49.-**

Byggesæt: Kr. **58.-**

Samlet: Kr. **68.-**

GRATIS informationsmateriale tilsendes gerne! RING ELLER SKRIV



Hele systemet er naturligvis dansk kvalitet



AMIGA -HJØRNET

1 MB EXTERN 3,5" DISKETTESTATION

Fuldt kompatibelt NEC diskettedrive til Amiga 500 og 1000

1895.-

JULEPRIS kr.

MARAUDER II

Kopiprogrammet til Amiga. Kopierer til dato alt software lynhurtigt (typisk 80 sek.). Kan kopiere på op til 5 diskdrev samtidig.

Kr. **498.-**

GRABBIT

Med Grabbit kan du udprinte og save alle typer billedskærme når som helst du måtte ønske det i programkørslen. Udprinter på alle Amigakompatible printere og i farve på farveprintere.

Kr. **428.-**

MIDIMASTER

Et rigtigt MIDI-interface til DIN Amiga. Guf for alle, der har MIDI kompatibel synthesizer/Keyboard og det rigtige software. MIDIMASTER har 1 stk. MIDI-IN, 1 stk. MIDI-OUT og 3 stk. MIDI-THRU. Fuldt optoisoleret elektronik.

Kun kr. **598.-**

RAM-udvidelser
RING



OBS!

Du kan få vores gratis katalog tilsendt ved blot at ringe eller skrive efter det.

**FORHANDLERE
VELKOMNE**

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele Norden

BMP-DATA

Postbox 41
DK-3330 Gørlevsvej Postgiro 1 90 62 59



02 27 81 00

Alt er med min. 1 års garanti.
Alle priser er INCL. 22% MOMS. men EXCL. porto (P&T's takster).
Ring venligst og forklar om portopris for bestilling.
Forbehold for trykfejl og prisændringer.

KAPTAJN PEEK & POKE



Disk-Turbo

Synes du, at din 1541'er er sløvere i optrækket end du er, når du skal op om morgenen? Hvis ikke, så hop videre til næste program! Du er ikke den eneste, der synes 1541'eren er en sløv banan - det syntes jeg også! Derfor har jeg lavet dette program, og det med gode resultater! Du kan imidlertid kun load enkelte programmer hurtigere idet programmerne ikke må fylde mere end højst 196 blokke! Dette kan dog opvejes ved, at du med denne utility

kan load op til 5 gange hurtigere end du kan normalt! Se bare hvor hurtigt Disk-Turbo loader i forhold til den normale 1541'er:

blokke	turbo	1541
195	0:26	2:06
128	0:18	1:23
54	0:08	0:36

Syntaksen for »load«, er iverigt den samme som normalt: **LOAD** "(programnavn)",8! Programmet kan dog ikke save programmer hurtigere - det må vi have til gode til en anden gang!

program: Disk-Turbo

```
10 clr:restore:adr=52256
20 fort=1to12:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexte
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50) "-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18) " disk-turbo v1.00 ":print:print"produceret af borg"
80 print:print"aktiveres med: sys 52256,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 52256,0":end
```


100 data 32,155,183,224,2,144,3,76,8,175,189,250,207,141,48,3,189
 110 data 252,207,141,49,3,138,72,240,17,32,68,229,202,142,32,208,142
 120 data 33,208,162,120,160,204,32,97,204,162,213,160,207,32,97,204,162
 130 data 238,160,207,104,208,2,162,236,32,97,204,76,116,164,134,251,132
 140 data 252,160,0,177,251,240,12,32,210,255,230,251,208,2,230,252,76,12021
 150 data 101,204,96,151,14,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
 160 data 196,73,83,75,45,212,85,82,66,79,32,86,49,46,48,48,13
 170 data 13,152,32,32,32,32,32,32,32,32,32,208,82,79,68,85,67,69
 180 data 68,32,66,89,32,194,207,210,208,32,73,78,32,49,57,56,55
 190 data 13,13,13,155,32,212,72,73,83,32,85,84,73,76,73,84,89,6147
 200 data 32,65,76,76,79,87,83,32,89,79,85,32,84,79,32,76,79
 210 data 65,68,32,78,79,82,77,65,76,13,32,68,73,83,75,45,70
 220 data 73,76,69,83,32,87,73,84,72,32,65,32,83,80,69,69,68
 230 data 32,53,32,84,73,77,69,83,32,72,73,71,72,69,82,13,32
 240 data 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,84,72,65,78,32,78,79,5220
 250 data 82,77,65,76,32,83,80,69,69,68,33,13,0,169,3,133,49
 260 data 32,10,245,80,254,184,173,1,28,153,0,3,200,208,244,160,186
 270 data 80,254,184,173,1,28,153,0,1,200,208,244,32,224,248,165,56
 280 data 197,71,240,5,169,4,76,105,249,32,233,245,197,58,240,5,169
 290 data 5,76,105,249,173,0,3,240,42,162,0,189,0,3,32,134,6,9227
 300 data 232,208,247,173,0,3,197,12,208,12,173,1,3,133,13,173,0
 310 data 3,133,12,208,166,133,12,173,1,3,133,13,169,1,76,105,249
 320 data 162,0,238,1,3,189,0,3,32,134,6,232,236,1,3,208,244
 330 data 169,127,76,105,249,0,0,0,0,0,133,133,44,0,24,16
 340 data 251,169,16,141,0,24,44,0,24,48,251,169,0,6,133,42,10,7474
 350 data 6,133,42,10,141,0,24,169,0,6,133,42,10,6,133,42,10
 360 data 141,0,24,169,0,6,133,42,10,6,133,42,10,141,0,24,169
 370 data 0,6,133,42,10,6,133,42,10,141,0,24,234,234,234,169,15
 380 data 141,0,24,96,0,32,0,193,165,24,166,25,133,12,134,13,141
 390 data 0,3,142,1,3,169,224,133,3,165,3,48,252,201,2,144,244,6426
 400 data 201,127,240,3,76,10,230,76,158,193,0,0,0,0,169,11,141
 410 data 0,221,173,0,221,16,251,169,3,141,0,221,32,144,206,238,32
 420 data 208,173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164,173,0,221,10,8
 430 data 10,38,164,40,38,164,173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164
 440 data 173,0,221,10,8,10,38,164,40,38,164,165,164,73,255,96,206,8334
 450 data 32,208,238,32,208,96,32,44,206,133,174,32,44,206,133,175,165
 460 data 2,208,8,165,195,133,174,165,196,133,175,96,110,32,208,46,24
 470 data 212,96,44,133,147,160,0,177,187,201,36,208,3,76,167,244,169
 480 data 8,133,184,32,175,245,32,231,255,166,185,134,2,169,96,133,185
 490 data 32,192,255,165,186,32,9,237,165,185,32,199,237,32,19,238,165,11233
 500 data 186,32,195,255,165,144,74,74,144,3,76,4,247,32,210,245,169
 510 data 44,133,3,169,205,133,4,169,0,133,5,169,6,133,6,165,186
 520 data 32,12,237,169,111,32,185,237,169,77,32,221,237,169,45,32,221
 530 data 237,169,87,32,221,237,165,5,32,221,237,165,6,32,221,237,169
 540 data 32,32,221,237,160,0,177,3,32,221,237,200,192,32,144,246,32,10807
 550 data 254,237,24,165,3,105,32,133,3,144,2,230,4,24,165,5,105
 560 data 32,133,5,144,2,230,6,166,6,224,7,144,173,234,234,234,234
 570 data 165,186,32,12,237,169,111,32,185,237,169,77,32,221,237,169,45
 580 data 32,221,237,169,69,32,221,237,169,213,32,221,237,169,6,32,221
 590 data 237,32,254,237,173,17,208,41,239,141,17,208,120,162,4,32,44,10843
 600 data 206,240,33,32,44,206,224,2,240,3,32,121,206,160,0,32,44
 610 data 206,145,174,230,174,208,2,230,175,232,208,242,162,2,208,221,234
 620 data 234,234,32,44,206,224,2,240,5,72,32,121,206,104,170,202,202
 630 data 160,0,32,44,206,145,174,230,174,208,2,230,175,202,208,242,165
 640 data 186,32,12,237,169,111,32,185,237,169,73,32,221,237,32,254,237,12261
 650 data 173,17,208,9,16,141,17,208,166,174,164,175,24,96,13,13,5
 660 data 14,196,73,83,75,45,212,85,82,66,79,32,73,83,32,78,79
 670 data 87,32,0,68,69,65,67,84,73,86,65,84,69,68,33,13,0
 680 data 158,152,244,206,-1,4729

14 Sprites



Jeg ved godt, at der i utallige blade har været programmer der kan vise mere end 8 sprites ad gangen. Men i modsætning til disse, kan dette program vise 12 faste sprites, og to løse. Det skal forstås på den måde, at de 6 af spritene kun kan være inden for det øverste areal, de næste 6 kan kun være inden for det nederste areal og de to sidste sprites kan bevæge sig over hele skærmen. Dette opnås ved, at lade et raster-interrupt opdele skærmen på midten (linje 150), hvor det forinden har fordelt de 6 sprites på hver sin halvdel, således at der nu er 12 uafhængige sprites. For at dette kan lade sig gøre, er det nødvendigt med 60 ekstra adresser, som styrer de 12 sprites. Adresserne for de øverste 6 sprites, er som følger:

For at få de relevante adresser for de nederste 6 sprites, skal man lægge 30 (+30) til adresserne #49598-#49627, og de udfører henholdsvis det samme som adresserne til de 6 første sprites. Hvis man f.eks. vil udvide spritene eller andet, der kræver manipulation med bits'ene skal man være klar over, at man i disse adresser kun skal benytte bits'ene 4 til 128. Ligeså, hvis man benytter de to frie sprites, skal man kun bruge bits'ene 1 til 2. De to frie sprites flyttes i øvrigt som normalt.

#49598	-	#49603	=	samme som	#2042	-	#2047
#49604	-	#49609	=	samme som	#53289	-	#53294
#49610	-	#49621	=	samme som	#53252	-	#53263
		#49622	=	samme som	#53264		
		#49623	=	samme som	#53269		
		#49624	=	samme som	#53271		
		#49625	=	samme som	#53275		
		#49626	=	samme som	#53276		
		#49627	=	samme som	#53277		

KAPTAJN PEEK & POKE



program: 14 Sprites

```

10 cir:restore:adr=49152
20 fort=lto7:chk=0:fore=lto80
30 reada:ifa=-lthen50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexste
50 reada:ifa<>chkthenprint"fej1 i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" 14 sprites ":print:print"lavet af crep i 1987"
80 print:print"aktiveres med: sys 49152,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 49152,0":end
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,224,1,240,36,120,169
110 data 129,141,13,220,169,240,141,26,208,169,27,141,17,208,169,49
120 data 141,20,3,169,234,141,21,3,173,21,208,41,3,141,21,208
130 data 88,96,120,169,127,141,13,220,169,1,141,26,208,141,189,193
140 data 169,27,141,17,208,169,112,141,20,3,169,192,141,21,3,169,9304
150 data 3,141,21,208,169,11,141,39,208,141,40,208,169,75,141,0
160 data 208,141,2,208,169,90,141,1,208,169,190,141,3,208,88,96
170 data 169,1,141,25,208,173,189,193,73,1,141,189,193,208,3,76
180 data 30,193,160,5,185,190,193,153,250,7,185,196,193,153,41,208
190 data 136,16,241,160,11,185,202,193,153,4,208,136,16,247,173,214,10398
200 data 193,41,252,141,214,193,173,16,208,41,3,24,109,214,193,141
210 data 16,208,173,215,193,41,252,141,215,193,173,21,208,41,3,24
220 data 109,215,193,141,21,208,173,216,193,41,252,141,216,193,173,23
230 data 208,41,3,24,109,216,193,141,23,208,173,217,193,41,252,141
240 data 217,193,173,27,208,41,3,24,109,217,193,141,27,208,173,218,11136
250 data 193,41,252,141,218,193,173,28,208,41,3,24,109,218,193,141
260 data 28,208,173,219,193,41,252,141,219,193,173,29,208,41,3,24
270 data 109,219,193,141,29,208,169,150,141,18,208,76,49,234,160,5
280 data 185,220,193,153,250,7,185,226,193,153,41,208,136,16,241,160
290 data 11,185,232,193,153,4,208,136,16,247,173,244,193,41,252,141,11426
300 data 244,193,173,16,208,41,3,24,109,244,193,141,16,208,173,245
310 data 193,41,252,141,245,193,173,21,208,41,3,24,109,245,193,141
320 data 21,208,173,246,193,41,252,141,246,193,173,23,208,41,3,24
330 data 109,246,193,141,23,208,173,247,193,41,252,141,247,193,173,27
340 data 208,41,3,24,109,247,193,141,27,208,173,248,193,41,252,141,11496
350 data 248,193,173,28,208,41,3,24,109,248,193,141,28,208,173,249
360 data 193,41,252,141,249,193,173,29,208,41,3,24,109,249,193,141
370 data 29,208,169,255,141,18,208,104,168,104,170,104,64,0,0,0
380 data 0,0,0,0,12,15,1,15,12,11,100,90,125,90,150,90
390 data 175,90,200,90,225,90,0,252,0,0,0,0,0,0,0,8081
400 data 0,0,12,15,1,15,12,11,100,190,125,190,150,190,175,190
410 data 200,190,225,190,0,252,0,0,0,0,-1,2433

```



```

10 FORI=40960TO49151:POKEI,PEEK(I):NEXT
20 A$="HALLO?"
30 FORI=1 TO 6:POKE 41847+I-1,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
40 POKE 1,54

```

KAPTAIN PEEK & POKE

Change ready

Ready. Ready. - den evigt tilbagevendende meddelelse. Med dette program gør det det muligt at ændre 'ready.' til 6 andre bogstaver du selv bestemmer og ligger i a\$. Programmet startes med poke 1, 54 og stoppes med poke 1, 55.

Pause

Pause er et lille smart program du kan bruge når du vil have computeren til at holde en længere pause. Selvfølgelig kan du selv bestemme hvor lang denne pause skal være ved at poke et tal ind i adresse 52998, hvor 225 er det højeste. Normalt vil der lille 3 i den adresse. Fx. poke 52998, 10: sys52992 - computeren vil holde en pause på '10'.

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM *      PAUSE      *
40 REM *
50 REM *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *
80 REM *****
90 FORI=52992 TO 53020:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 52992 FOR START"
1000 DATA 72,138,72,152,72,169,3,162
1010 DATA 0,160,0,136,208,253,202,208
1020 DATA 250,56,233,1,208,245,104,168
1030 DATA 104,170,104,96,0

```

Basic saver

Basic saver er faktisk kun beregnet til programmer fra \$0801 - ??? - også over \$CFFF. Tidligere hvor du har stået hjælpeløs overfor en 'out of memory error' når du skulle save, skal du bare have dette lille program i hukommelsen og med sys857, 'programnavn' er problemet klaret.

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM *      BASIC SAVER      *
40 REM *
50 REM *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *
80 REM *****
90 FORI=00857 TO 00986:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 857, 'PROGRAM NAVN'"
1000 DATA 32,14,226,162,8,160,1,32
1010 DATA 186,255,169,208,133,56,169,16
1020 DATA 133,55,32,96,166,32,87,226
1030 DATA 162,1,160,8,134,172,132,173
1040 DATA 169,97,133,185,32,213,243,165
1050 DATA 186,32,12,237,165,185,32,185
1060 DATA 237,160,0,165,172,32,221,237
1070 DATA 165,173,32,221,237,32,209,252
1080 DATA 176,32,120,162,48,134,1,177
1090 DATA 172,162,54,134,1,88,32,221
1100 DATA 237,32,225,255,208,7,32,66
1110 DATA 246,169,0,56,96,32,219,252
1120 DATA 208,219,32,254,237,36,185,48
1130 DATA 17,165,186,32,12,237,165,185
1140 DATA 41,239,9,224,32,185,237,32
1150 DATA 254,237,24,169,55,133,1,108
1160 DATA 2,160

```

Super reset

Super reset er et program for alle dem der gerne vil beskytte sine egne programmer mod at blive resetet. Programmet ligger sig op i \$8000 til %801d og skal IKKE startes med en sys kommando. Derfor save inden du runner programmet. I øvrigt blokerer rutinen også run/stop + restore i at virke.

```

90 FORI=32768 TO 32797:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- ROUTINE AKTIVERET !!!"
1000 DATA 9,128,9,128,195,194,205,56
1010 DATA 48,120,169,0,141,17,208,162
1020 DATA 0,236,18,208,208,251,142,32
1030 DATA 208,232,76,17,128,208

```


KAPTAIN PEEK & POKE



Koala smuldrer

Tegnefreak! Læs du roligt videre...Har du altid gået og spekuleret over, hvordan man får sit Koalabillede frem på en tæske-duper måde? Nu er dine bekymringer ovre, og dine drømme gået i opfyldelse! Med dette program kan du imponere damen, vennerne og selv gamle tante Magda! Dit Koalabillede dukker simpelthen så blødt frem på skærmen at man skulle tro det var en nypudret barnenumse! Der er ikke mere tid at spille....Tast programmet ind, og få dine drømme om at være den store »Dario« ude i byen opfyldt!

```
10 clr:rastore:adr=50952
20 for=i:to17:chk=D:fore=i:to85
30 read:ila=i:then50
40 chk=chk+i:pokeadr,a:adr=adr+i:nexte
50 read:a:for=chk:thenprint"fej! i linjerne "50+(i*50) "-20+(i*50) end
60 nexti
70 printchr$(147)chr$(16) koala smuldrer "-print:print"produceret af larp"
80 print:print"aktiveres med: sys 50952,1"
90 print:print"deaktiveres med: sys 50952,0"end
100 data 32,341,183,224,1,144,11,240,3,76,72,178,32,56,200,16,139
110 data 200,169,27,141,17,208,169,200,141,22,208,168,21,141,24,208,76
120 data 68,229,94,231,68,93,133,107,4,118,67,164,218,176,195,82,162
130 data 119,210,21,43,77,42,29,165,144,44,25,51,106,30,80,68,65
140 data 3,5,157,135,196,14,222,137,154,70,122,163,90,136,2,12,208,9385
150 data 64,18,219,170,166,233,128,160,177,23,232,191,53,142,116,27,148
160 data 243,57,0,224,194,62,173,76,111,102,16,168,59,108,7,79,189
170 data 113,99,156,221,105,159,129,245,125,212,187,49,238,48,123,214,115
180 data 247,197,215,220,97,249,239,208,112,46,64,188,185,241,234,114,207
190 data 104,127,204,240,24,61,203,85,703,120,91,138,121,17,61,140,87,11692
200 data 80,28,153,225,167,126,183,52,155,50,152,209,98,228,124,89,37
210 data 193,151,55,75,223,71,181,201,139,198,108,131,81,251,147,0,237
220 data 72,117,43,242,179,182,200,233,244,78,161,6,54,211,31,199,36
230 data 92,248,184,175,190,149,186,86,58,132,96,217,110,205,229,226,32
240 data 146,227,74,10,246,66,235,38,83,39,19,178,47,41,171,130,202,11408
250 data 22,13,134,60,169,156,143,192,174,39,26,73,95,145,24,8,150
260 data 141,15,69,101,172,235,56,230,11,100,1,33,180,20,3,12,48
270 data 192,3,12,48,192,3,252,243,207,63,252,243,207,63,252,169,0
280 data 141,32,208,141,31,208,173,17,208,41,239,141,17,208,169,0,133
290 data 251,169,33,133,252,169,0,169,0,145,251,230,251,208,2,230,252,10296
300 data 165,221,201,64,208,240,165,252,201,64,208,230,173,17,208,9,32
310 data 141,17,208,173,22,208,41,223,9,16,141,22,208,173,24,208,9
320 data 8,141,24,208,173,17,208,9,16,141,17,208,96,169,40,133,251
330 data 169,131,133,252,169,0,133,253,169,218,133,254,160,0,177,251,149
340 data 253,230,251,208,2,230,252,230,253,208,2,230,254,165,251,201,16,12174
350 data 208,234,165,252,701,133,208,206,169,64,133,251,169,127,133,252,169
360 data 0,133,253,169,4,133,254,160,0,177,251,145,253,230,251,208,2
370 data 230,252,230,251,208,2,230,254,165,251,201,40,208,234,165,252,201
380 data 131,208,228,169,4,133,253,133,254,169,3,133,252,169,249,133,251
390 data 166,251,188,44,199,166,254,189,154,112,61,38,200,25,154,48,153,14367
400 data 154,48,32,158,204,185,250,96,61,38,200,25,250,32,153,250,32
410 data 32,158,204,185,214,102,61,38,200,25,214,38,153,214,38,32,158
420 data 204,185,76,125,61,38,200,25,76,61,153,76,61,185,184,107,61
430 data 38,200,25,184,43,153,184,43,32,158,204,185,88,123,61,38,200
440 data 25,88,59,153,88,59,32,158,204,185,142,114,61,38,200,25,142,9844
450 data 50,153,142,50,32,158,204,185,112,119,61,38,200,25,112,55,153
460 data 112,55,185,218,98,61,38,200,25,218,34,153,218,34,32,158,204
470 data 185,124,117,61,38,200,25,124,53,153,124,53,32,158,204,185,172
480 data 109,61,38,200,25,172,45,153,172,45,32,158,204,185,106,120,61
490 data 38,200,25,106,56,153,106,56,185,244,97,61,38,200,25,244,33,9713
500 data 153,244,33,32,158,204,185,94,122,61,38,200,25,94,58,153,94
510 data 58,32,158,204,185,220,101,61,38,200,25,220,37,153,220,37,32
520 data 158,204,185,166,110,61,38,200,25,166,46,153,166,46,185,226,100
530 data 61,38,200,25,226,36,153,226,36,185,136,115,61,38,200,25,136
540 data 51,153,136,51,185,196,105,61,38,200,25,196,41,153,196,41,185,10074
550 data 100,121,61,38,200,25,100,57,153,100,57,32,158,204,185,190,106
560 data 61,38,200,25,190,42,153,190,42,32,158,204,185,82,124,61,38
570 data 200,25,82,60,153,82,60,32,158,204,185,202,104,61,38,200,25
580 data 202,40,153,202,40,185,130,116,61,38,200,25,130,52,153,130,52
590 data 32,158,204,185,232,99,61,38,200,25,232,35,153,232,35,32,158,9603
600 data 204,185,160,11,61,38,200,25,160,47,153,160,47,32,158,204,185
610 data 208,103,61,38,200,25,208,39,153,208,39,185,148,113,61,38,200
620 data 25,148,49,153,148,49,32,158,204,185,70,126,61,38,200,25,70
630 data 62,153,70,62,32,158,204,185,178,108,61,38,200,25,178,44,153
640 data 178,44,32,158,204,185,118,118,61,38,200,25,118,54,153,118,54,9667
650 data 185,0,96,61,38,200,25,0,32,153,0,32,165,251,240,19,198
660 data 251,230,254,198,252,16,8,165,253,133,254,169,3,133,252,76,245
670 data 200,198,253,240,11,165,251,133,254,169,3,133,252,76,241,200,96
680 data 169,4,133,253,133,254,169,3,131,252,169,249,133,166,251,188
690 data 44,135,166,254,185,154,48,61,47,200,153,154,48,32,158,204,185,12602
700 data 250,32,61,47,200,153,250,32,32,158,204,185,214,38,61,47,200
710 data 153,214,38,32,158,204,185,76,61,47,200,153,76,61,32,158
720 data 204,185,184,43,61,47,200,153,184,43,32,158,204,185,98,61
730 data 47,200,153,88,59,32,158,204,185,142,50,61,47,200,153,142,50
740 data 32,158,204,185,112,55,61,47,200,153,112,55,32,158,204,185,238,10326
750 data 24,61,47,200,153,238,34,32,158,204,185,124,53,61,47,200,153
760 data 124,53,32,158,204,185,172,45,61,47,200,153,172,45,32,158,204
770 data 165,106,56,61,47,200,153,106,56,32,158,204,185,244,33,61,47
780 data 200,153,244,33,32,158,204,185,94,58,61,47,200,153,94,58,32
790 data 158,204,185,220,37,61,47,200,153,220,37,32,158,204,185,166,46,10282
800 data 61,47,200,153,166,46,32,158,204,185,226,36,61,47,200,153,226
810 data 36,32,158,204,185,136,51,61,47,200,153,136,51,32,158,204,185
820 data 196,41,61,47,200,153,196,41,32,158,204,185,100,57,61,47,200
830 data 153,100,57,32,158,204,185,190,42,61,47,200,153,190,42,33,158
840 data 204,185,82,60,61,47,200,153,82,60,32,158,204,185,202,40,61,10229
850 data 47,200,153,202,40,32,158,204,185,130,52,61,47,200,153,130,52
860 data 32,158,204,185,232,35,61,47,200,153,232,35,32,158,204,185,160
870 data 47,61,47,200,153,160,47,32,158,204,185,208,39,61,47,200,153
880 data 208,39,32,158,204,185,148,49,61,47,200,153,148,49,32,158,204
890 data 185,70,62,61,47,200,153,70,62,32,158,204,185,178,44,61,47,10255
900 data 200,153,178,44,32,158,204,185,118,54,61,47,200,153,118,54,32
910 data 158,204,185,0,32,61,47,200,153,0,32,32,158,204,166,251,240
920 data 19,198,251,230,254,198,252,16,8,165,253,133,254,169,3,133,252
930 data 76,240,202,198,253,240,11,165,253,133,254,169,3,133,252,76,236
940 data 202,96,96,-1,10189
```


High Score Listen		
* Ace of Aces	26900	Johnny Cam, Randers
* Action Rider	248999	Hanus Gaard, Torsnavn
* Aliens	18380	Michael Knudsen, Lyngby
* Alienator	2623190	Bruno Mikkelson, Åhus V.
* Antiraid	500129	Mikkel Rasmussen, Frederiksberg
* Arkanoïd	513810	Per A. Aspholt & Erik Højlund
* Army Moves	608305	Jesper Hansen, Haslev
* Avengers	100 N	Jesper & Morten, Dragør
* Barbarian	123350	Tom Carlsen, Hundested
* Barry McGuigan WCB	23595000	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Beach Head II	891000	Keld Andersen, Grenå
* Big Mac	128800	Simon Jacobsen, Hjørring
* Blackhawk	107369	Jens Simonsen, Vejle
* Blazer	122500	Nikkers Bobby Scoreboard
* Blue Max	43800	Michael Grandt, Esbjerg
* Bomb Jack	8624310	Jens Hartvig, Søborg
* Bomb Jack II	2507200	Rene Winkel, Lem ST.
* Boulder	1180671	Kim Eriksen, Stenved
* Bounty Bob		
* Breaker	594368	Ole Oberg, Tinglev
* Breaker 2	21740	Hans-Henrik Andersen, Rude-Vedby
* Bubble Bobble	9984575	Lars Nielsen, Vejle
* Bulldog	2658400	E. Fox Crew, Varidale (Nap. R.R.)
* Bumping Buggies	2877300	Per H. Carstensen, Strandby
* Burnin' Rubber	205430	Geir Iversen, Jaren, Norge
* California Games	609966	Sune Hansen, Fårup
* Crazy Jack		
* Surfing	42580	Frank Jensen, Galten
* BMX	8.6	Bene Sprengh, Ugerløse
* Cauldron II	11589	Frank Jensen, Galten
* Challenger	179800	Bruno Mikkelson, Åhus V.
* Chicken Chase	28213	Lars Iversen, Søborg
* Chopper	1000017	Mikael Jørgensen, Gedede
* City Fighter	69023	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Commando	12126	Ivan Steen Sikkens Pedersen, Skagen
* Commando 66	38593000	Jens Simonsen, Vejle
* Confuzion	73750	Lars Randa Jensen, Hobro
* Crackers Revenge	10940	Jens Iversen, Ulstrup
* D&H Darts	81100	Jens Simonsen, Vejle
* Dase Devil Densie	9645	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Davide Midnight	77110	Brian Bach Rasmussen, Åhus
* Death Wish III	905340	Per Sørensen, Regstrup
* Destruction (Activi.)	79274	Arnt Rem, Ishøj
* Delta	11245	Michael Madsen, Malmø
* Denarius	175638	Heidi Christiansen, Frederiksund
* Dragons Lair 2	21680	Per Sørensen, Regstrup
* Dropzone	56236	Arnt Rem, Ishøj
* Earle	378550	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* Elektra Glide	73320	Per Sørensen, Regstrup
* Enduro	941	Arnt Rem, Ishøj
* Enduro Racer	12500	Arne Kaltoft
* Erebos	2317055	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* Express Rider	22199	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Exterminator	271350	Per Sørensen, Regstrup
* Falcon Patrol	251640	Niels Hødelund, Hobro
* Fast Tracks	158000	Christian Andersen, Åhus
(5 omgangs)		
* Firelord	0101230	Bjørn Tranberg, Roslev
* Firewall	316000	DILLO, Jørgensen, Hjørring
* Formula 1	157880	Jens Iversen, Ulstrup
* Fort Apocalypse	255820	Nikkers Bobby Scoreboard
* Fred	184587	Lars Lindberg, Hillerød
* Galaxy	750	Morten Nielsen, Skovlunde
* Gauntlet	1285600	Ivan Steen Sikkens Pedersen, Skagen
	2532800	Ivan Steen Sikkens Pedersen, Skagen
* Gemstone Harlot	86200	Lars Kaltoft, Rødovre
* Ghost'n'Goblins	13880950	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* GORF	42200	Per Sørensen, Regstrup
* Green Beret	37940	Kjell Torle Bjørnsen, Bykle, Norge
* Gynphon	858900	Lars Randa Jensen, Høll, Norge
* Gunship	187400	Lars Randa Jensen, Høll, Norge
* Gunstar	11870	Geir Arne Møllend, Eslev
* Hades Nabula	21399	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Harrier Attack	22000	Thomas Bendt, Fjerritslev
* H.E.R.O.	274000	Sune Hansen, Fårup
* High Noon	2656040	Jens Iversen, Ulstrup
* Hollywood or Bust	79800	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Hunchback	2750354	Mads S. de Thomas SDC SIG
* Ice Hunter	254000	Thomas H. Hansen, Grænsen
* I.C.U.P.S.	74300	Helle Boch Nielsen, Strandby
* Impossible Mission	30223	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Int. Karate II	113900	Hans M. Fagerli, Bjertsen, Norge
* Into the Eagles N.	1139980	Lars Randa Jensen, Hobro
* Iridia Alpha	20100	Hans-Henrik Andersen, Rude-Vedby
* Jeep Command	426280	Peter A. Jensen, Greve Strand
* Judge Dredd	6460	Ulrik Klitgaard Nielsen, Regstrup
* Kane	1850	Jacob Andersen, Odense
* Kick Start	1850	Peter Larsen, Skakkebjerg
* Kick Out	1850	Thomas Andersen, Køge
* King Fu Master	1093467	Jonas Sørensen, København
* Law of the West	8224	Anders Andersen, Ulstrup
* Leaderboard Golf		Kim Jensen, Ulstrup
(slag under par 18 huller)		
* Legend of Nage	21	Dennis L. Rose, København V.
* Le Mans	460810	Karsten Christen, Hjørring
* Lightning	184530	Kenneth Broe, Odense
* Living Daylights	628850	Jesper Henriksen, Stenved
* Lode Runner	87200	Morten Halseth, Høll, Norge
* Mad Max	15150	Geir Arne Møllend, Fjell, Norge
* Mad Max 2	185420	Halvor Jensen, Kbh. S
* Mad Max 3	19700	Bremer Brothers, Kr. Høllinge
* Mario Bros. (Gammel)	159900	Toni Spilling, Høll, Norge
* Mario Bros. (Nyt)	103000	Peter Poulsen, Tølsø
* Max Torque	62600	Peter Poulsen, Tølsø
* Mega Apocalypse	519242	Jesper Koch, Fårup
* Metro Cross	110730	Per Sørensen, Regstrup
* Milk Race	762400	Lars Rasmussen, Hørsens
* Mission Elevator	33280	Bjørn Sørensen, Hørsens
* Montezuma's Revenge	385000	Anders Green, Høll, Norge
* Monty on the Run	1037246	Thomas H. Hansen, Grænsen
* Mr. Big	12300	Glenn Lykke, Hvidovre
* Mr. Bohan	493900	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* Mutants	163180	One-Two Crew, N.R. Sundby
* Nemesis	27504500	Thomas Thomsen, Risskov
* Nemesis the Warlock	2208500	Jonny Justvik, Kristiansand
* Night Mission Fand.	8760	The One Crew
* Night Mission Fand. 1942	2500300	Ivan Steen Sikkens Pedersen, Skagen
* Ninja Master	184530	Nielsen, Odense
* Ninja Master 2	37370	Kim Ose Christen, Grenå
* Olympic Skier	159550	Johnny Justvik, Kristiansand
* Omega Race	702950	Jens Iversen, Ulstrup
* Pacman	41050	
* Paperboy	278650	

High Score Listen

* : ny rekord

High Score-Kupon

Spil.....	Navn.....
High Score.....	
Spil.....	Adresse.....
High Score.....	By.....

Klip kuponen ud og send den til
ic RUN Vejlebrovej 116. 2635 Ishøj

High Score

Paradroid	315700	Anders Christiansen, Vejle
Paradroid (New)	318300	Karsten Tokvåg, Skals
Parallax	63300	Per H. Hansen, Høll, Norge
Park Patrol	99070	Tommy Christiansen, Sønderborg
Platop II		
(Pro-level)		

F.O.D.	108 point	Jens Simonsen, Vejle
* Pogo Joe	113280	Arnt Rem, Ishøj
* Pole Position	3702400	Brian Nielsen, Sørløv
* Quartet	153660	Kent Rasmussen, Galted
* Radar Bar Race	527200	Per Sørensen, Regstrup
* Racing Beast (Old)	64500	Ulrik Gaardsted, 7 År
* Raid over Moscow	103500	Arne Kaltoft
* Rararam	737300	Bent Madsen, Lundtofte
* Re-bouncer	396200	Michael Grandt, Esbjerg
* Renegade	29704	Bremer Brothers, Kr. Høllinge
* Rave (Silverstone)	105600	Frank Jensen, Galten
* Road Runner	12644	Jesper Skov, Hørslev
* Rock'n'Kwastle	212050	BCT Split Personalities, Norge
* Saboteur	201700	Steffen Fahnin, Høll, Norge
* Sanction	191000	Ronnie Madsen, Løgstør
* Scooby Doo	2840100	Karsten Tokvåg, Skals
* Seafox	133500	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Shadow Skimmer	128700	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Short Circuit	66500	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Shotgun	59170	Amus Thomsen, Ribe
* Silent Service		107 vinner Jens Iversen, Ulstrup
(tons sanket)		

* Silbad (Amiga)	1556000	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* Skare Rock	92 X	Michael Knudsen, Haslev
* Skramble	689640	Gjvind Langeland, Byrre, Norge
* Skramble II	452068	BCT-S, Brennsyund, Norge
* Siam Ball	77010	Karsten Tokvåg, Skals
* Slapfight	5066300	Jens Hartvig, Søborg
* Solo Flight	293500	Per Sørensen, Regstrup
* Solo Flight II	19110	Alek R. Andersen, Sønderborg
* Sperry	12813	Alek R. Andersen, Sønderborg
* Space Pilot	28700	Michael Lund, Frederiksund
* Speed King	203900	Olav Danielson, Brødstrup
(Silverstone 1 omg.)	084210	Christian Petersen, Køge

* Spy Hunter	1063780	Jens Iversen, Ulstrup
* Starquake	17290	Fritz Halseth, Høll, Norge
* Star Raiders II	280000	Per Sørensen, Regstrup
* Strike Force Har.	147 hits	Arnt Rem, Ishøj
* Suicide Strike	182000	Bjørn Halseth, Høll, Norge
* Summer Games II	141300	Anders Green, Høll, Norge
* Rowing		
* Super Cycle	25.6	Dennis Christiansen, Høll, Norge
(level 1)	286900	Søren H. Hansen, Viby J.

* Super Pipeline	444200	Sune Hansen, Fårup
* Super Tannon	54500	Doyley Iqbal, Odense
* Tapper	3202750	Jens Simonsen, Vejle
* Terminator	8100	Jonas og Jens, Vejle
* Terna Creata	678300	The Onap Bros.
* Thine Bounces Back	311665	Karsten Munch
* Thrust	186300	Karsten Tokvåg, Skals
* Tiger Mission	819100	Lars Randa Jensen, Hobro
* Timeslip	190900	Nikkers Bobby Scoreboard
* Toddler	21085	Thomas Lund, Kerteminde
* Track & Field	2412000	Rene Schneider &

* Trailblazer	256544	Allan Oideriksen, Ringebo
* Trap	59800	Morten Sommer, Sønderborg
* Trinky	2982	Morten Halseth, Høll, Norge
* U.F.O.	33470	Jakob Petersen, Galted
* Up'n'Down	750400	Mikael Johannsen, Hvidovre
* Uridium	12030500	Nick Jensen, Hobro
* Uridium (New)	2673800	Kenneth Hansen, Høll, Norge
* V	28400	Karsten Tokvåg, Skals
* Video Mania	68111	Michael Knudsen, Lyngby
* Vikings	10420650	Nikkers Bobby Scoreboard
		Kent Rasmussen, Galted

* Void Runner	1839520	Bremer Brothers, Kr. Høllinge
* West	177230	Haidi Holm, Allersø
* West Bank	260020	
* Who Dares Wins II	171790	Mikael Rasmussen, Frederiksberg
* Wizard's Lair	47N 110755	Thomas Larsen, Sønderborg
* Wizard	612980	Lars Ose Christen, Grenå
* Wonderboy	405380	Henrik Sørensen, Odense
		Jan Steenbøl, Ørum



Airborne Ranger

Umiddelbart virker plottet i dette spil alt andet end originalt. Det er jo ikke første gang vi ser et 4-vejs scrolende spil, hvor man med joystick i hånd skal dirigere en enlig elitesoldat sikkert gennem fjendeland, og helst undervejs påføre de fjendtlige styrker så svære tab som overhovedet muligt. Men Airborne Ranger er alligevel anderledes end Commando, Rambo og alle de andre gemene

»shoot'em-ups« (undskyld!). Men hvori består så forskellen? Læs videre - og find ud af, hvorfor Airborne Ranger simpelthen er et af de bedste spil til dato!

Med disketten følger en »feltmanual« og et keyboard-overlæg, så man bedre kan holde rede på de forskellige tasters funktion i spillet. Manualen er af MicroProse's sædvanlige høje standard, og den er fyldt med information, som er nødvendig for overhovedet at kunne starte spillet. Denne form for kopi-beskyttelse - med fede manualer og masser af »ekstraustyr« - bliver stadigt mere almindelig, så NO-GET godt ER der da kommet ud af piraternes virksomhed! Under alle omstændigheder er »feltmanualen« fyldt med historiske noter og detaljerede oplysninger om de våben og missioner, der indgår i spillet.

Der er hele 12 forskellige missioner fordelt på tre terræntyper (ørken, tempereret og arktisk klima), og din soldat (og på senere levels også fjendens!) er udrustet med en »CAR-15 Colt« maskinpistol, »M26« håndgranater, »LAW-M72A2« anti-tank raketter, tidsindstillelige sprængladninger med variabel detonationstid, bajonet-kniv og første-hjælps-kits (just in case!). Tonen er altså lagt an til et rigtigt »hvis det bevæger sig, så skyd det« -hvis det ikke bevæger sig, så skyd det alligevel«-spil, og fans af denne

genre vil næppe heller blive skuffede. Det samme gælder - og dette er usædvanligt! - for traditionelle computer-strategier, for udover at være en god gang »røvere og soldater«, er Airborne Ranger faktisk et ret ambitiøst spil-projekt.

Man kan kravle, gå og løbe i alle retninger, og alene det, at man konstant ser et lille sigtekors foran sin mand viser, at dette er et spil, hvor det faktisk kan betale sig at sigte, før man smider om sig med kostbar ammunition (modsat en del andre spil, jeg kan komme i tanke om). Terrænet er rigt varieret med skyttegrave, søer, minefelter og diverse fjendtlige militærinstallationer. Skyttegravene er vigtige, for her kan man søge dækning for en pludselig byge af kugler, og samtidig egner de sig fortrinligt til at snige sig ind på tetanende, fjendtlige soldater (og i dette one-man-show af en »militær-simulation« er samtlige soldater pr. definition fjendtlige!) Søerne har samme beskyttende funktion, når man holder sig under vandet, men det kan ikke anbefales at blive demede alt for længe ad gangen! I de arktiske missioner er søerne naturligvis tilfrosne. Spillet er ikke fejlfrit (i hvert fald ikke min pre-release version), og jeg har godt nok aldrig hørt om minner, der kunne kende forskel på ven og fjende. Ikke desto mindre så jeg op til flere gange fjendtlige soldater vade uskadte gennem minefelterne! Til gengæld var det mig en sand nydelse gang på gang at se dem falde igennem isen på de tilfrosne søer. Med håndgranaterne kan man nemlig lave revner i isen på »strategisk vigtige steder« (gnæk-gnæk!). I øvrigt kan man også neutralisere minner med sine granater, selvom denne - ret så lærende - fremgangsmåde af og til

kan bevirke, at man tiltrækker sig fjendens opmærksomhed, når man allermindst har brug for den! I reglen vil det derfor nok være en god idé at »gå pænt udenom«.

Et spil slutter, hvis man dør, eller når man bliver samlet op af sit fly (opsamlingsstedet er på kortet markeret med et kryds, og man kan tilkalde flyet nærsomhelst - uanset om man har fuldført sin mission eller ej). Herefter kommer man til den bedste high-scoreliste jeg endnu har set! Listen er permanent (saves til separat disk), og for hver fuldført mission tilføjes ens soldat yderligere points og forfremmelser (fra »Private First Class« til »Colonel«). Til hvert nyt spil kan man så vælge en soldat fra listen for at »bygge videre« på hans karriere. Hvis han så dør, slettes han af listen for bestandigt, og dette er med til at gøre det hele endnu mere spændende - for ikke at sige nervepirrende!

Dette koncept minder en del om role-playing games, og det virker bare fantastisk godt!

Grafik og lyd er vigtige ingredienser i enhver simulation (jeg tør knap nok tænke på, hvad MicroProse kan drive det til på Amigaen!), og også ud fra en rent teknisk betragtning løber Airborne Ranger af med laurbærrerne. Scroll-effekten er ganske vist set bedre, men grafikken er glimrende og lyden absolut fyldestgørende.

Hele denne anmeldelse kunne i virkeligheden koges ned til 3 ord: Køb Airborne Ranger! Spillet slår definitivt bro over kløften mellem action og strategi, og det vil appellere til fans af begge gener. Det appellerede i hvert fald til mig fra første stund, og jeg har spillet det lige siden.

WELL DONE, MicroProse!



Grafik.....	95%
Lyd	90%
Præsentation	98%
Underholdning	96%
Pris/Kvalitet.....	90%

Søren MicroProse

SOFT



Clever & Smart

Magic Bytes, C64. 129 kr.
og Amiga 249 kr.

Her har vi så den officielle licens af den berømte tegneserie Flip & Flop. Jeg tror ikke rigtig Magic Bytes har fundet ud af, hvad spillet skulle handle om. Der er nogle subgames, en by og en kloak. Så ligger der en avisside i pakningen, hvor der står noget om at Professor Bakterius er forsvundet. Desuden står der at Sneglevæddeløbsbanen er genåbnet og at der foregår hasardspil i børnehaven. Altsammen skrevet på ubehjælpelig dansk. Så er det op til spilleren selv at finde ud af, at spillet egentlig går ud på at redde Professor Bakterius. Man styrer Flop (som hedder Flip i manualen - det er for dårligt!), og Flip følger blindt efter. Så kan man købe en sømandsforklædning og gå ned og spille hasardspil i bør-

nehaven, hvorved man nemt kan tjene et par tusind. Så kan man købe en kimono-forklædning og gå på kinesisk restaurant og spise, så man ikke dør af sult. Man kan også finde overchefens frimærkesamling og sælge den på posthuset. Man kan også gå ned i en kloak og træde på mus og rotter og aflytte telefoner. Rundt omkring i byen løber bombe-mænd, som man også skal stoppe. Hvis de når at lægge en bombe, skal man demontere den på samme måde, som man overfører sig selv til en anden robot i Paradroid. Forvirret? Så er vi to.

Spillet er simpelthen den største pæreavælling, jeg nogensinde har været udsat for. Undgå det for enhver pris!

+: Intet.
-: Hvad skal man gøre?
Hvorfor? Hvordan?

Karakterer:	
Grafik.....	75%
Lyd	70%
Præsentation	60%
Underholdning	10%
Pris/Kvalitet.....	15%

The Hunt for Red October

Amiga, Commodore 64

Red October er den sovjetiske flådes nyeste trumfkort. En ubåd, der foruden at have en fantastisk slagkraft, også er udstyret med et helt nyt fremdriftssystem, der gør den så godt som umulig at opdage for fjendtlige skibe.

Som den mest erfarne og rutinerede af de sovjetiske ubådskaptajner er du blevet beordret til at teste dette vidunder på dens jomfrurejse. Hvad dine overordnede imidlertid ikke ved er, at du i længere tid har planlagt at hoppe af til vesten. Du beslutter dig derfor sammen med en håndfuld loyale officerer at sætte kurs mod USA.

Inden afrejsen har du sendt en fuld tilståelse til de øverstkommanderende i flåden. De vil nu med alle til rådighed stående midler forsøge at ødelægge Red October og dermed forhindre, at dens dyrebare hemmeligheder falder i de forkerte hænder.

Når man loader Red October er der første man ser en næsten tro gengivelse af omslaget på boksen. Billedet forestiller en ubåd, som er omringet af sovjetiske skibe, helikoptere og jagerfly. Desværre er selve spillet langt fra så aktionfyldt, som man umiddelbart får indtryk af.

Red October er ligesom Silent Service ikon styret. Der er to rækker ikoner, en på hver sin side af selve displayet. På ikonerne til venstre har man mulighed for at ændre ubådens hastighed, dybde og

retning, mens ikonerne til højre styrer det mere avancerede udstyr som f.eks. sonar og fremdriftsmiddel. Alle ikonerne er veldefinerede, og der går ikke lang tid før man kan begynde at spille for alvor.

Red October adskiller sig fra de andre ubådssimulationer med en lang række ekstra features. Man kan f.eks. selv vælge hvilken motor- og propeltype man vil bruge (har indflydelse på tophastigheden og støjniveauet), og man kan nu også affyre torpedoer selv om man er under periskop dybde.

Den største forskel på dette spil og så de andre ubådssimulationer, der er på markedet er nok, at man i stedet for at jage fjendtlige skibe nu selv er den jagede. Det gælder derfor om at holde så lav profil som muligt, hvis man vil undgå en hurtig død. Bedre bliver det ikke af, at de fjendtlige torpedoer bevæger sig så hurtigt, at det er mere held end forstand hvis man overlever en træning. De mange avancerede features virker nærmest som en hæmsko når man bliver angrebet og der skal foretages hurtige beslutninger. Man vil derfor som regel vælge at sejle i en lang bue uden om ethvert skib (eller bruge mit tips). Det kan derfor godt blive en lidt kedsommelig affære at sejle over Atlanten.

Rent grafisk er Red October meget appetitlig at se på.

Skærmen er overskueligt opbygget med displayet i midten, ikonerne ude i siderne og et tekstfelt for neden. Alle de skibe man møder undervejs er godt definerede og med mange flere detaljer, end man ellers er vant til. Det er således muligt at identificere de enkelte skibe ud fra et medfølgende kort. Desværre har hverken lyd eller gameplay samme høje kvalitet som grafikken.

Lydeffekterne indskrænker sig stort set til lidt motorlyd og et par blib, når en torpedo sendes afsted, hvilket er meget utilfredsstillende, når man tager Amigaens muligheder i betragtning.

Selve spillet er ganske simpelt for kedeligt. Bruger man det nye støjfri fremdriftssystem, har man ikke de store problemer med at undgå fjenden. Jeg synes heller ikke at spillet var nær »dybt« nok af et strategispil at være, og den lever slet ikke op til den noget ældre Silent Service, hvad angår brugervenlighed og underholdning.

Man må nok konkludere at Red October er endnu en af en lang række mislykkede forsøg på at gøre en populær bog eller film til et computerprogram. Jeg ville ønske at programmørerne ikke havde lagt sig så tæt op ad bogen, men havde prøvet at lave en »rigtig« ubådssimulation. Det kunne der være kommet noget spændende ud af.

Grafik 90%
Lyd 50%
Præsentation 85%
Underholdning 60%
Pris/Kvalitet 75%
+ Flot indpakning
Save feature
- Der sker alt for lidt
Tips: Når du bliver angrebet så skynd dig at save spillestatus. Næste gang du loader vil fjenden med al sandsynlighed være forsvundet, og du kan sejle videre uden problemer (virker med sikkerhed på Amiga versionen).

Thomas Fjil



Shoot-Em-Up Construction Kit,

Outlaw

Nu er Outlaw jo ikke ligefrem et firma, man hører om hver dag, men det er bestemt ikke nogen undskyldning for ikke at købe SEUCK. Det er nemlig det Palace, der efter det ikke helt suerene slagtespil Barbarian, har sat sig på at lave et nyt navn der skal dække over samarbejde imellem Palace og Free-lance programmerer udefra. Og SEUCK er altså det første produkt derfra. Programmererne er de samme som har lavet så kendte titler som Parallax og Wizball, de to titler som, såvidt jeg erindrer, er de eneste titler fra Ocean nogensinde der overhovedet har været noget ved at spille. Utvivlsomt også de eneste, som de ikke havde købt navnet til i dyre domme. Når man altså ikke tænker på Head Over Heels. Tænk bare på Knight Rider... ved nærmere eftertanke, lad hellere være. Hvad Ocean gør nu, når deres sidste forbindelse med kvalitet tydeligvis har indgået forbindelse med Palace, jaa, en eller anden kunne jo foreslå at de alle sammen hoppe ned i deres nok så berømte trofepisk akvarium og blev der.

Men programmererne bag SEUCK har altså check på det gylle, det var mere det jeg ville sige, og det kan man tydeligt mærke, når man leger med SEUCK. Det er det eneste stykke værktøj til spilfremstilling, jeg nogensinde har set som ville noget her i tilværelsen, her indbe- regner jeg egne frembringelser gennem tiderne, og alt hvad jeg har set på alle andre maskiner og rom-boards.

SEUCK er bare utroligt nemt at bruge, der er ikke sparet på noget som helst, det grænser til at være uhyggeligt. Og som om det ikke var nok kommer instruktionerne i plakatform og det hele kan styres med hånden på joysticket og en fod på tastaturet, det vil jeg kalde komfort. Hele programmet er baseret på menuer som man kan køre op og ned af med styrepinden eller hoppe rundt på ved at bruge tasterner. Det giver et fedt flow over det hele.

Hovedmenuen består af 10 punkter. Fra en ende af. Edit Sprites: Vel nok det man først kommer til at tænke på når

man laver spil. Sprites af en selv, sprites af fjenderne, sprites af eksplosionerne, sprites, sprites, sprites, 127 i alt. Det er som det skal være. De er i fire farver, fedt, hvoraf en er baggrundsfarven, hvad!, og to skal være ens for alle spritene, hør stop! Den sidste bestemmes individuelt. Men værktøjet, det er i orden.

Edit Objects: Et objekt er lig 1-18 sprites sat sammen i en passende rækkefølge og hastighed (det andre mennesker kalder animation). Når du så har sådant et objekt kan du så kalde det en fjende, en kugle, en eksplosion eller muligvis en spiller. Hvis du bestemmer dig til at dit objekt er så usigeligt grimt og misformet at det kun kan være en fjende er der en ny menu at udfylde. Hvor ond skal fjenden være, hvor hurtigt skal den bevæge sig, hvor meget skal den skyde, hvorthen, og skal den overhovedet skyde? Disse og mange andre spørgsmål skal du kunne besvare.

Edit Backgrounds: Dette, mine damer og herrer, er det mest nøjsomme og efter min mening





Thundercats

Elite, Commodore 64

Sidste nye licens hedder Thundercats. Thundercats er nogle tegnefilms/legetøjsfigurer, meget lig He-Man og hvad de nu hedder. Under et plyndringstogt, er de onde MOLEMEN, agenter fra det onde MUMM-RA, brudt ind i CATS-LAIR, hvor de har kidnappet flere medlemmer af Thundercats-holdet. Oven i købet stjal de

The Eye of Thundera, den magiske juvel, der giver mystisk kraft til Omens Sværdet. LION-O var ikke hjemme, da borgen blev plyndret, men siden det var hans opgave at passe på The Eye of Thundera, tager han frivilligt af-

sted mod Castle Plunder for at redde sine holdkammerater og genfinde juvelen. Det er godt nok den styggeste gang øregas, jeg længe har hørt, men spillet er meget bedre. Du styrer selvfølgelig LION-O på hans tur rundt i borgen. Han er udstyret med et sværd fra start af, men kan sagtens finde andre våben skjult i små talismaner (talismænd?). Det gælder så om at hakke sig vej igennem en horisontalt scrolende bane inden tiden udløber. Klarer han det, går han videre til næste bane. Ind imellem bliver han tilbudt en mission, hvor han kan redde én af sine venner. Det lyder alt sammen lidt kedeligt,

men det gode ved Thundercats er hastigheden og følingen. LION-O er ikke en af disse karate-fyre, der har 200 forskellige bevægelser og som kræver 4 joystick at styre. Han er en forholdsvis simpel gut, der kan hugge højt eller lavt - og det så det batter. Der er hele tiden fuld fart over feltet i Thundercats. Grafikken er standard Elite-grafik. Selvom jeg har en mistanke om at dette spil er lavet af Faster than Light programmørerne - dem der stod bag Lightforce. Både musik og grafik peger i den retning - og det er jo et plus. Musikken er anderledes. Den minder meget om en Rob Hubbard melodi, men jeg

tror alligevel ikke at det er ham der har lavet den. Lydeffekterne er gode og passer godt til spillet. Præsentationen er det sædvanlige Elite-bras, men kan man leve med en ringe indpakning, gør det ikke noget.

+ : Hurtigt og ukompliceret.
- : For lav emballagekvalitet.

Karakterer:

Grafik.....	80%
Lyd.....	75%
Underholdning.....	80%
Præsentation.....	60%
Pris/Kvalitet.....	80

Lars Jørgensen

Blockbusters

Domark. Commodore 64

En gang i en tidligere anmeldelse sagde jeg noget i retning af, at det aldrig ville kunne gå så galt, at vi fik Erling Bundgaard på spill. Det kunne det altså godt, for Domark har netop udsendt en række nye programmer kaldet TV Games, hvoraf Blockbusters er det første. Spillet er en licens af et af engelsk TV's husmor-programmer. Dem som vi kalder »ser man det!« og »Gæt og Glimasser«. Den engelske ækviva-

lent til Erling Bundgaard hedder Bob Holness - men det skal man ikke lade sig narre af, da Bob er mindst ligeså dum og dengset som Erling. Spillefeltet er delt op i en hel del hexagoner, der indeholder et bogstav hver. Man vælger så en hexagon med f.eks. et T i, og så spørger Bob, mens et digitaliseret billede af ham står og vrider og vender sig, »Hvilket T drikker vi hver dag?«. Så gælder det om at være hurtigt til at tryk-

ke på sin klokke og skrive »TE«. Hvorefter Bob siger »korrekt«. Så har man erobret den hexagon. Det går så i al sin grusomme enkelhed ud på at forbinde den ene side af spillepladen med den anden med hexagoner. Klarer man det tre gange går man videre til Gold Run, hvor der er - og hold nu fast - TO bogstaver i hver hexagon. Klarer man goldrun er man Blockbuster! Problemet er bare, at man slukkede for com-

puteren, da man havde svaret på det første spørgsmål.

+ : Ingen
- : Det hele. Hvem kan få sådan en syg ide til et computerspil?

Karakterer:

Grafik.....	30%
Lyd.....	05%
Præsentation.....	10%
Underholdning.....	05%
Pris/Kvalitet.....	05%

Druid II



Enlightenment, Firebird

Mine damer og herrer, Firefuglen Slår Igen. Druid II er en realitet, noget alle vi der har set Druid, har ventet på i umindelige tider. For alle udenforstående skal det siges at Firebird med Druid vandt kapløbet mod Gauntlet og Dandy. Druid vandt både med hvad udgivelsestidspunkt og kvalitet havde at gøre.

Druid II er ikke Druid med nye baner. Druid II er mere og andet. Det er lige som om der er blevet skruet op for alle sluserne og så kommer der selvfølgelig både skidt og kanel ud. I Druid II er man stadigvæk druiden Hasrinaxx, der kæmper mod ærkedjævelen Acamantor. Men efter Druid er man blevet en af de få Store Druider, med hvad dertil hører af kræfter. Men en rød tråd, der løber igennem begge spil er betydningen af de fire elementer; ild, vand, luft og jord. I Druid kunne man skyde misiler af hvert element af mod fjenden. I Druid II er det blevet lidt udvidet. Nu kan man trille veritable tæpper af ild og vand ud over sine fjender eller man kan hidkalde en ånd fra de respektive elementære planer, til at hjælpe sig. Ligesom man i Druid kunne kalde en Golem, en jordånd, til sig og her kommer den anden spiller ind i billedet. For i modsætning til det efterhånden ret store marked af to spillere spil (Her regner jeg også Gauntlet med), har Druid den finesse at de to spillere ikke har to ens figurer, men to forskellige, der kan supplere hinanden. For at der ikke skal være den helt store forskel på at spille 1 og 2 spillere, er der en indbygget intel-

ligens til ånderne, så forstår de tre ordrer Gå Den Vej, Holdt og Følg Mig. Den sidste ordre forsøger ånden så at udføre efter bedste evne. Desværre er det et lidt frustrerende system. For det første tager det for lang tid at få styr på og for det andet når det aldrig at blive helt tilfredsstillende i pressede situationer. Det er helt klart sjovest at være to om at spille Druid, også selv om man kun skal lave det grove arbejde som ånd.

Men også selv om man er alene er Druid II virkelig et godt spil, det kan hverken ånder eller ordrer gøre noget ved.

Som det forhåbentlig kan ses af nærværende skærbillede er spilleområdet ikke forfærdelig stort, det kan selvfølgelig virke irriterende, men det kan alle monstrene jo også og begge gør sit for at spillet er spændende. Så er der et panel der viser hvilke formularer man slæber rundt med, højst otte ud af 32 forskellige. Der er også en måler for hvor meget Firepower man har tilbage i højre pegfinger (den der sender de magiske lyn), men det er heldigvis kun en måler for hvor meget tryk der er på dem, der er ikke noget der hedder overheat eller Gun Empty. Til højre for de to er beskederne og en måler for hvor langt man er noget (det er den store tomme). Yderst til højre er åndernes afdeling. Her kan man se i hvilken retning ånden bevæger sig, hvor meget energi den har tilbage og et mærke for hvilken ordre en ånd har for tiden (det er den med com-mo-tegnet). Ved siden af action-skærmen har vi ens egen energimåler og hvad der ellers måtte

være af tegn. En af de ting der kan blive vist her er ens lampes holdbarhed. Lampen er en af de sejeste ting i spillet. Det er sådan af spilleplanet er delt op i 15 landskaber, en af disse (ud af de baner jeg er kommet til) er helt mørk. Det eneste man kan se er udgangene til de andre landskaber, sig selv og de mest radioaktive monstre. Derfor er det nødvendigt at have en lys-formular, men intet lys holder evigt. Hverken i tid eller i sted, for det første går det jo ud på et eller andet ubelejligt tidspunkt, og for det andet har lysstrålerne kun en begrænset rækkevidde, det vil sige at når du går i mørke med lyset tændt kan du se alt i en afstand af halvanden meter foran dig, og ikke mere. Så bliver man naturligvis lettere desorienteret og når lyset går ud... bare glem det.

Der er masser af overraskelser og mystik i Druid II, musikken gør også sit til for at skabe stemning også selv om den til tider spiller pivende falsk. Druid II skal man ikke møde et mørkt sted, der er bid i.

- + : Masser af godter og en flot manual
- Holder mindet om Druid i hævd
- : Kan være lidt til besvær at håndtere alene
- Især i starten

Grafik.....	90%
Lyd:	70%
Præsentation	85%
Underholdning	90%
Pris/Kvalitet.....	90%

Otto

IC RUN 43



Organize!

Micro-Systems Software Amiga

Når man læser om Amigaen i de forskellige fagblade fokuseres der ofte på dens enestående lyd og grafikegenskaber. Det er lidt af en fejl for Amigaen kan meget mere. Kombinerer man Motorola 68000 chipens hurtighed med Intuitions vindue og menu features, får man en hjemmecomputer med enorme muligheder hvad angår tekstbehandlingsprogrammer, regneark o.l. Der var da også fra starten sat store forventninger til Amigaen på dette punkt, men desværre har det taget firmaerne lidt lang tid at lave programmer, der virkeligt udnytter computerens kapacitet.

Micro-Systems Software er en af de få firmaer, der fra starten har produceret brugerprogrammer til Amigaen. Firmaet har stået bag titler som Analyze! (regneark), Scribble! (tekstbehandling) og nu senest Organize! (database).

Det første man gør, når man har startet Organize!, er

at definere en lang række felter (forms), som dataen skal ligge i. Man har her mulighed for at vælge mellem 4 forskellige datatyper: Text, Numeric, Date og Yes/No, som specificerer hvilke typer oplysning der skal være i de enkelte felter.

Når man så har lavet »skabelonen«, har man mulighed for at flytte rundt med de forskellige felter så ens database får et mere professionelt præg, og er lettere at overskue for uforstående, hvorefter man er klar til at fylde databasen med de oplysninger, som »skabelonen« kræver.

Organize! gør det meget let at komme igang, også selv om man ikke før har arbejdet med databaser. Da man kan styre de fleste ting med musen, kan man gå lige til sagen uden, at man behøver at nærlæse manualen. Der går derfor ikke lang tid før man har styr på pladesamlingen.

Såtidig med at Organize! er let at gå til for begyndere,

har den også en række ekstra features for den mere avancerede bruger. Det gælder ting som f.eks. Index, Search og Pack. Desuden er det med Organize! muligt at foretage beregninger på de enkelte felter v.h.a. de mange indbyggede regneoperationer. Er man også i besiddelse af Scribble! er der en Mailmerge feature, der gør det muligt at overføre informationer fra databasen til brug i formaliserede breve (er meget anvendelig, hvis man f.eks. i en sportsforening skal sende 100 breve afsted med ens ordlyd, men med forskellige adresser). Sidst men ikke mindst er Organize! kompatibel med DBaseIII filer.

Organize! er et udmærket databaseprogram, der formentlig vil dække de fleste Amiga ejeres behov. Den er let at betjene, og har mange avancerede features, der gør den meget anvendelig. Står man for at skulle investere i en database, er Organize! et godt bud. Jeg vil imidlertid anbefale at man ser sig godt for på markedet inden man beslutter sig for et køb, da der til stadighed kommer nyere og mere avancerede programmer på markedet.

Thomas Filil

En lille og vågen er bedre end en stor og doven...



Excelerator+

hedder det nye, smarte 1541-alternativ. Se her hvorfor Excelerator+ er bedre:

- * Utrolig lille - fylder ikke mere end 4.5x15x26 cm.
 - * Meget lydsvag - sælg roligt dine hørevern.
 - * Direkte drevet præcisionsmotor - sikrer stabil drift.
 - * Extern strømforsyning - bliver ikke overophedet med datatab til følge.
 - * Device-nr. stilles med to udvendige DIP-switches - ikke noget med lodning.
 - * 100% kompatibel med 1541
 - * Kører sammen med alle diskurboer både cartridge og hardwareturboer, som f.eks. Dolphin-DOS
 - * KVALITET: 2 års garanti
- Testet og rost i bl.a.:
"64'er" (tysk) nr. 6 '87
"Commodore user" (eng.) maj '87
"COMputer" (DK) nr. 9 '87

Excelerator+

koster kun kr.

1695.-

incl. 10 disketter, moms og 2 års garanti.

DISTRIBUTION:

Postordre til hele landet.

BMP-DATA

Postbox 41
3330 Garlinge Postgite 190 62 59

02 27 81 00

Illustration af Thomas Filil



Deja Vu (A Nightmare Comes True!!)

Deja Vu er den første titel i Mindscape's »ICOM simulations« serie, hvor de to følgende er Uninvited og Shadowgate. Alle 3 får til Amigaen, men selv om 64-versionen er under forberedelse, er det foreløbig kun Deja Vu (udtales »dæsjə vy«), der fås til denne gode gamle maskine. Ligesom »Cinemaware«-serien (Defender of the Crown osv.) er her altså tale om en række spil, der oprindeligt blev udviklet på 16-bit computere, og efter at have set de flotte billeder i Amiga-versionen, var jeg på forhånd ret skeptisk indstillet, da jeg modtog in »brødkasse«-version.

Men selv om den 16-farvede grafik naturligvis ikke ligger på højde med originalens, så er den efter 64 standard både farverig, flot og atmosfærisk. Og hvad styrings-systemet angår, er det næsten som at få en Amiga hjem i stuen (eller hvor man nu opbevarer sin computer). INTUITION (mus- og vinduesteknikken) er med stort held overført til 64'eren, og ved hjælp af sit trofaste joystick, 8 kommandoer (examine, open, close, speak, operate, go, hit og consume) og et væld af vinduer, kan man lynhurtigt foretage ret komplicerede ting på den mest naturlige måde. I modsætning til f.eks. Kobyashi Naru og andre forsøg på alternative parser-systemer, er der altså her en ikon-teknik, der rent faktisk fungerer. De mest almindelige kommandoer kan endda erstattes af det, der i Amiga-versionen hedder et »double-click«. Hvis man f.eks. vil åbne en dør, fører man bare pilen hen på billedet af døren og trykker fire - 2 gange hurtigt efter hinanden, og vupti! - døren går op (hvis den da ikke er låst!). Denne teknik gør programmet til en fryd at arbejde med, og brugervenligheden - interaktionen mellem spiller og spil - siger Spar 2,

Plottet (handling og baggrundshistorie) er også meget veludtænkt, og spillet udvik-

ler sig ret atmosfærisk, det starter med, at man kommer til sig selv inde på et offentligt herretøilet, og ikke har den fjerneste idé om, hvad der er sket, hvor man er - og HVEM man er. Åh nej!, er der sikkert en og anden Mindshadow-spiller, der tænker, ikke igen! Men selv om idéen med hukommelsestabet ikke er ny, så er Deja Vu allievel anderledes. Atmosfæren virker nærmest som en mellemting mellem Mindshadow og Borrowed Time, og hvis nogen skulle være i tvivl, så er det en meget kraftfuld og effektiv blanding!

Man finder ud af, at hukommelsestabet skyldes en indsprøjtning man har fået af stoffet »Diethanol Trimene« - et stof, der kan være dødeligt, hvis man ikke får en modgift i tide. Når man har fundet og taget modgiften, begynder ens livshistorie at dukke op som korte glimt i ens hukommelse (heraf navnet »Deja Vu« = »allerede set«/»noget man har set før«), og de små situationsbeskrivelser er faktisk ret morsomme. Der er i det hele taget meget humor i spillet, og man kan få meget sjov ud af at undersøge forskellige ting. Programmet er fyldt med detaljerede beskrivelser af ting og hændelser, der ikke spiller nogen rolle i løsningen af spillets gåder, men som bare er med for at underholde.

På et tidspunkt kom jeg til en gammel Mercedes med et aflåst bagagerum, og da jeg på daværende tidspunkt ikke havde fundet bilnøglerne, prøvede jeg at skyde låsen op med min pistol. Efter en passende lydeffekt fløj bagsmækken op, og jeg kunne ikke undgå at få øje på en meget fed kvinde, der lå bastet og bundet inde i bagagerummet. Da jeg undersøgte hende nærmere, fik jeg denne besked: »She is dead. Killed by a gunshot. Apparently she was struck by a bullet that some fool used to open the trunk.« Festligt!

Men ét er den tilsigtede humor, noget ganske andet er den utilsigtede, og der var faktisk et par steder, hvor spillet var ufrivilligt komisk. Men mod slutningen kom jeg f.eks. til et soveværelse, hvor Miss Vickers lå og sov, og uanset hvad jeg prøvede, var det umuligt at vække damen! Først forsøgte jeg med »speak« kommandoen - ingen reaktion. Så blev jeg lidt utålmodig og førte cursoren hen på »hit«-ikonen, en det eneste jeg fik ud af at stikke hende én på skrinet var en lille besked om, at hun fik et forbigående mæridt forårsaget af det hårde slag. I desperation trak jeg min revolver og tømte i blinde magasinet. Da krudtrøgen omsider havde lagt sig, og jeg efterhånden var ved at have genvundet fatningen, åbnede jeg forsigtigt øjnene og blev mødt med denne besked: »You've blown away the mirror!«, Miss Vickers sov trygt videre, som om intet var hændt.

Når jeg nu bagefter tænker tilbage på spillet, kan jeg ikke frigøre fra en følelse af, at det hele var en anelse for let. Erfarne adventures vil sandsynligvis kunne gennemføre spillet på et par dage, og selv om de garanteret vil more sig, mens de spiller, så ER det jo en lidt kortvarig fornøjelse. Men jeg kan varmt anbefale dette spil til folk, som endnu er nye udi adventure-spillet ædle kunst, og som - stillet overfor et sværere, spil - sikkert alt for hurtigt ville give op.

Deja Vu er en meget velprogrammeret og særdeles underholdende introduktion til adventure genten, som jeg varmt vil anbefale til alle, der godt lige vil snuse til adventures uden straks at hoppe ud, hvor vandet er dybest. Prøv det, og jeg garanterer: I vil blive hooked på adventures for bestandigt!

Mindscape C-64, disk.

- + Lækkert styresystem.
- Fed grafik!
- Idel som introduktion til adventures.
- For nemt for hærdede eventyrere.

Præsentation	90%
Interaktion	95%
Atmosfære.....	90%
Sværhedsgrad	Nem
Pris/Kvalitet.....	90%

Søren

"EXPERT" modul C 64/128

Det nye SUPER CRACKER modul, som »knækker« næsten alle programmer - både tape og disk. EXPERT modulet skal ikke bruges når du senere skal lade det »knækkede« program ind! EXPERT modulet leveres med en utility diskette, der hele tiden opdateres! Din EXPERT bliver derfor aldrig for gammel.

DANSK vejledning kr.: 478.00

"SUPER 5 TURBO"

Modul til din C 64/128. Her er alt det turbo, du har brug for på et stik. Indeholder: Diskturbo (6 x hurtigere) Tapeturbo II (10 x hurtigere) ABC FLASH (den kendte) ABC Flash v3.0 (saver direkte fra bånd til disk!) Tapeturbo V (klarer op til 214 blokke) Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse. Resetknap - Menustyret - DANSK vejledning. Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN kr.: 248.00

Leg & Hobby

JERNBANEGADE 42
TLF. 08 23 10 98
GIFØ 2 43 82 83
9460 BROVST

Ved forudbetaling check/giro gratis forsendelse. Postopkrævning kr. 20.00.

Ronnie's Rapkasse



Helt blødt

Hej Rubberduck!

Først vil jeg sige, at I har verdens bedste blad. Highscorelisten er fin. Anmeldelserne er helt i top, prima artikler og sidst men ikke mindst, langt bedre end (Uha, uha).

Bjørn og Roy fra Norge ser ud til kun selv at have testet demoen i The Last Ninja.

Der er dog nogle minusser med bladet. F.eks. spilleanmeldelserne tager en hel side ca. 40-50% tekst, 30% billeder og 30-40% prikker.

Med hilsen:

Hanus Gaard

Torshavn

PS. Flint med at give de danske spill den rigtige karakter (ikke ligesom).

Hej Hanus!

Tak for brevet og de pæne ord. Desværre havde der også sneget sig et mindre pænt ord ind et par steder, så det måtte jeg erstatte med 4 prikker. Vi kan jo ikke have den slags i et pænt blad.

Med hensyn til dit lille regnestykke om hvordan vi bruger pladsen i spilleanmeldelserne, så må det da i hvert fald være positivt at vi udnytter siderne 110%. Og det kan endda blive endnu bedre; jeg har nemlig hørt redaktøren snakke om at sætte teksten til anmeldelserne med en mindre skrift (ligesom den vi bruger her i brevkassen). Så må der blive plads til mindst 120% på hver side.

Rappe svar

Hallo Ronnie Rap!

Jeg er læser af et godt blad, IC/Run, men jeg synes at I bør ændre lidt på bladet. Her er nogle forslag:

1. **FJERN Kapt. PEEK & POKE**, da de sætter de samme rutiner i flere gange.

Er du rigtig klog? Hvis vi skulle indføre dødsstraf for den slags småfejl, så skulle det meste af redaktionen jo skiftes ud hver måned.

2. **START cracker serien igen. INDSE det Folks! Crackere er blandt verdens bedste programmer.**

Hvorfor f.oh, rap...tager de sig så ikke sammen til at lave deres egne programmer. Men bortset fra det, så kommer der crackerstof igen. F.eks. en sød lille historie om en fyr, der kom til at betale 1000 kr. for at give crackede programmer videre.

3. **Hvad med at vise billeder fra Demoen fra Cracker/Demomaker's**, for sig ikke, I ikke har nogle.

Mærkelig ide.

4. **Mere Amiga-stof: Maskinkode, Tips & Tricks. (Desuden er Amiga Maskinkode ikke svært).**

Alt er relativt. Eller for at sige det på en anden måde:

a. Mere af noget, betyder mindre af noget andet.

b. Amiga Maskinkode er svære end at smøre en syltetøjsmad, og også de fleste andre ting, jeg lige kan komme i tanke om.

5. **Læser hjælper læserbrevkasse.**

I de brevkasser vi har i bladet nu, er det sådan at læserne spørger os, og hvis vi ikke kan svare, så spørger vi læserne. Er det ikke godt nok (spørger jeg så)?

6. **Mere Rap.**

Jaaa, mere rap. Nu jeg er i gang med at spørge læserne, så er der måske en der ved, om det er normalt for ænder at holde territorier?

7. **FJERN Highscorelisten. De fleste er opnået på knækket spil med »Cheat Mode on«. F.eks. Boulderdash. Det må da være løgn; da det tager over 1 time at lave 37000. Jeg elsker selv Boulderdash og i level D12 eller 3 spiste jeg 367 diamanter. »Hvem kan slå den?«**

Hilsen D.D.D.

Det er rigtigt. Undervurder ikke folks evner til at snyde. Men undervurder heller ikke folks tålmodighed med computerspil. Jeg siger stadig at langt de fleste af scorene på listen er ægte.

Bestikkelsbær

Hej Ronnie.
Kunne du gøre mig en lille tjeneste?

Hvor kan man købe LIST, helst i nærheden af Ølstykke.

Og så ville jeg spørge om du ikke havde en lille, bitte poke til Bubble Bobble, for ellers dør jeg af kedsomhed inden længe, fordi jeg simpelthen ikke kan komme længere.

Og så synes jeg at jeres spilleanmeldelser skulle være samlet på et sted i bladet i stedet for at de ligger midt i testen af et modem eller sådan noget lignende, f.eks. Super Sprint. Jeg ledte og ledte efter det sidste af anmeldelsen, og efter lang tid fandt jeg det blandet ind i oplysninger om Amiga-programmer.
PS. Hvor kan man købe Super Sprint?
PPS. Her er lidt mundgodt. Det er stikkelsbærbojsjer.

Det var alt fra
Søren Hvidager

Ah. Smask, smask. Knas, smask. Hvilken fremragende ide. Det er måske BEstikkelsbær, ha, ha, ha. (Okay, lidt plat). Der er selvfølgelig intet jeg hellere vil end at hjælpe sådan en fremragende venlig og gavmild læser, men da jeg desværre ikke kan opdrive en poke til Bubble Bobble, så du må nøjes med det gamle trick med at skifte mellem 1. og 2. spillet, lidt endnu, indtil der dukker noget op i Snydehjørnet.

Med hensyn til LIST er det nemt klaret. LIST kan købes de samme steder som IC/Run, og det første nummer udkommer ganske kort efter dette nummer af IC, så det er næsten bare at blive i bladkiosken og vente.

Du har ret i det med Super Sprint-anmeldelsen. Det var noget rod, men hvis du vidste hvordan dette blad bliver til, ville du vide, at det er et mirakel, at den slags ikke sker oftere.

PS. Du er netop blevet givet titlen 'Særligt Æret R.R.-læser' samt retten til at bære samme. Med denne ære følger en præmie, og du behøver derfor ikke længere at bekymre dig om, hvor du kan købe Super Sprint.

Rappe spørgsmål

Til redaktionens rappe rap-and!

1) Hvem har lavet de flotte tegninger af dig?

Krusedullen nede i hjørnet af nogle af tegningerne betyder Henrik Friis. Han er bladets specielle andeportrætter, og jeg kan kun give dig helt ret: tegningerne er ganske vellignende.

2) Hvor mange breve kan du åbne på 10 minutter?

Det kommer jo an på brevene. Jeg fik engang et som det tog 10 minutter at åbne. (Det er ikke nogen opfordring).



3) Hvor gammel er du?

Erlig talt, så fik jeg ikke lige tid til at kigge i kalenderen, dengang. Men det må være ca. 10 år siden. Samme årgang som den første mikrocomputer, forresten.

4) Er du i familie med Anders And?

Jeg kan kun understrege at det ganske rigtigt er en and. Din rapkasse er bare GUF, Ronnie. Lad os få et par sider mere af den.

Med raplende hilsen
Lynge Munch, Pedersker

Uh, ja. Det er bare GUF.

Lette spørgsmål?

Hej Rappe!

Lette spørgsmål

Er Out Run lavet på C64?

Hvordan får jeg min 128D til at køre med 2 disktestationer samtidig? Kan man købe en omskifter? Hvis ja, hvad koster det?

Hvad hedder personerne bag SUS? Er der en der hedder John Schlüter?

Med rap...lige et øjeblik.

Hvordan får jeg et ordentligt GEOS! Når man tegner to forskellige farver oven på hinanden bliver et stykke af den ene den anden farve!

Personligt spørgsmål: Har du en hjerne som en Amstrad eller som en Commodore computer?

Med RAPlende hilsner
K.M.

Ja, U.S. Gold udgiver Out Run til C64.

Efter en lille passiar med min forfærdelige fætter, er jeg nået til dette svar: Hvis du sætter en ekstra diskteststation på din 128D, så skal den laves om til at være device nr. 9 (eller 10 eller 11). Dette gøres ved et net lille operativt indgreb i stationen. I manualen står der at man skal skubbe på et par dipswitches, men i Dagens Danmark er dipswitchene erstattet af små ledninger, der skal skæres over. Hvis du har brug for mere forklaring, så skriv og spørg Albert.

SUS' advokat og talsmand hedder Johan Schlüter. Derudover består SUS som navnet siger af «Udbydere af Standardprogrammer», altså ikke personer, men firmaer. bl.a. PCS og SuperSoft.

Der er ikke noget at gøre ved det med GEOS. Det skyldes at 64'eren er mere indstillet på at lave færdige bogstaver end farvet grafik. Ak ja, teknologien var jo ikke så udviklet, dengang den gode brødkasse blev konstrueret.

Bestil det nye softwarekatalog fra WorldWide Software hos din computerforhandler. Priserne på vores software er sat 20-25% ned.

NYE LAVERE PRISER

NYHEDER! - FEBRUAR

AMIGA

VAMPIRE'S EMPIRE	249,00 kr.
CLEVER & SMART	249,00 kr.
TURBO	299,00 kr.
LAND OF LEGENDS	499,00 kr.
JET II	629,00 kr.
AMIGA SOCCER	269,00 kr.
FRIGHT NIGHT	269,00 kr.
OBLITERATOR	329,00 kr.

COMMODORE 64/128

S.D.I., DISK	189,00 kr.
UNINVITED, DISK	189,00 kr.
VAMPIRE'S EMPIRE, KASS/DISK	129/189,00 kr.
FIRE POWER, DISK	299,00 kr.

Nærmeste forhandler anvises af:

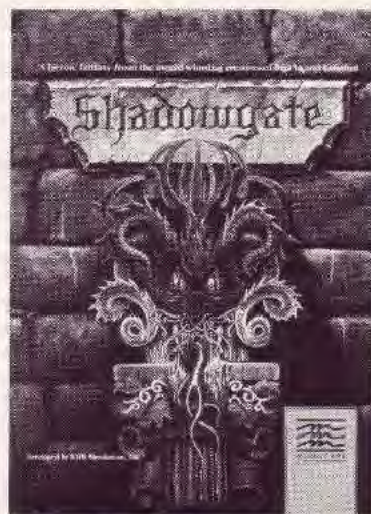


01 39 20 39

Skandinavisk
agent:



Shadowgate



Amiga..... 379,00 kr.
C64, disk..... 189,00 kr.



M.A.C.H.

Starvision, 179/248 kr.

Du er »Knight of the Galaxy«. Du er blevet udvalgt til, ene og alene, at befri menneskeheden fra de onde robotter der har erobret planeterne Unox, Xerox og Zirox. Du er en rigtig Manouverable Armed Computer Human. Noget i den stil, bliver du på folkeskole-engelsk præsenteret for, når du gennemgår instruktionerne til det nye danske spil, M.A.C.H.

M.A.C.H. er den første udgivelse fra det pæredanske softwarehus, Starvision. Sammenlignet med de tidligere mindre gode danske spil som The Vikings, Tiger Mission og Eagles, er M.A.C.H. nummer eet! Sej grafik, hurtig animation og tiltalende gameplay er kodeordet. Spillet vil stensikkert ligge længe og lunt på de internationale hitlister!

Inden jeg hopper ud i gameplay'et, vil jeg berette lidt om-

kring M.A.C.H.'s interessante livshistorie. Thomas Zelikman, ophavsmand til M.A.C.H., har arbejdet på spillet i ca. halvandet år. I starten var planen den, at hans spil skulle sælges til det nu skandaleramte Kele-Line. Dengang var spillet kendt under navnet The Fourth Dimension - Kele-Line udsendte utallige pressemeddelelser, hvor The Fourth Dimension optrådte som hovedfigur. Efter godt og vel et halvt års samarbejde med Kele-Line, blev Zelikman'en - ligesom alle andre - træt af Keld Jensens eskapader, og han brød kontrakten. Han arbejdede støt videre med sit spil, og kontaktede en håndfuld andre firmaer for at finde en erstatning for Kele-Line.

Deriblandt kontaktede han World Games, som gerne ville udgive spillet. Imidlertid, var tilbuddet fra World Games ikke fristende, så jagten på en køber gik videre.

På dette tidspunkt, var spillet blevet omdøbt til M.A.C.H., og spillet var blevet væsentligt ændret. Hewson, kendt for bl.a. Uridium og den danske fiasko, Eagles, var interesseret i at købe rettighederne, men krævede visse ændringer.

Mens Thomas ændrede på livet løs, faldt han over Søren »Winkings« Grønbech, som var ved at oprette anpartsselskabet Starvision Software. Herr Grønbech havde samlet en håndfuld danske programmører og grafikere, til at arbejde for sig på et for ham fordelagtigt niveau. Dette, samt det, at Starvision selv sælger til de udenlandske distributører - uden at viderelicensere rettighederne - gør åbenbart, at Starvision kan tilbyde både større sikkerhed og større økonomisk gevinst. Thomas Zelikman valgte Starvision, fremfor de større og veletablerede softwarehuse - en stor risiko, men absolut risikoen værd! Star-

vision er nemlig et ungt og professionelt firma, vi uden tvivl vil komme til at opleve seje titler fra.

Torben Bakager har formået, at give M.A.C.H. et ekstra skub i form af en flot detaljeret grafik, der opleves fra en skæv 3D-vinkel. Han har dog ikke været ene om grafikken. Den velkendte Kaptajn Poke, alias Bo R. Petersen, har designet og tegnet størstedelen af baggrundsgrafikken på første bane. Også Johannes Bjerregaard her begået sig igen. Det danske musikgene, har med lydsiden på M.A.C.H. indført en ny genre inden for computermusik. Den er måske lidt monoton, men den giver en svævende fornemmelse af, at man befinder sig i det ydre rum. Spillet indeholder 5 forskellige suverænt gode soundtracks, samt et uendeligt forråd af seje lydeffekter.

Lad os gå videre med lidt tekniske detaljer om selve spillet. Nederst på skærmen, har du et



kontrolpanel, hvor du kan se hvormed du har tilbage af de forskellige enheder, bl.a. Laser Energy, Smart Bombs, Skjold osv. Alle disse enheder, kan du få flere af, ved at skyde nogle Carriers og så samle POW'erne op. Hvis du har Smart Bombs kan du, hvis du vider joysticket lynhurtigt fra side til side, udrydde de fjender der befinder sig på skærmen. Der er også mange andre våben som f.eks. Mega Blaster, Auto Fire og Penetrator. En fiks detalje er, at hvergang der kommer en ny formation af fjender, kan man yderst til højre se hvilke fjender det drejer sig om.

En vigtig faktor i spillet er x-og y-koordinaterne, som står nedest på kontrolpanelet. Man er tilbøjelig til, ved første øjekast, at overse dem men som der står i instruktionerne: "They have more meaning than you could ever imagine". Det er også fuldstændigt korrekt, for når man har spillet tilstrækkeligt længe, finder man ud af, at man udfra disse koordinater kan forudsige hvilke fjender

der eller Carriers der vil dukke op. Det fandt jeg ud af, da jeg et øjeblik løsnede grebet om joysticket mens jeg befandt mig på det øverste y-koordinat. Jeg kan ikke huske x-koordinatet, men der kom squ' ingen nye formationer før jeg rykkede min M.A.C.H. hen ad x-aksen.

Det er meningen, at du for at gennemføre spillet, skal ødelægge et vist antal fjender pr. bane. Det er svært og drøjt, men hos Starvision siger de, at det godt kan lade sig gøre. De indrømmer det er svært, men for at holde rodet oppe hos spillerne, har de arrangeret en konkurrence om en Amiga 500 for de få, der kan gennemføre spillet. På bane 1, skal du f.eks. destruere 25 Vacillators, 5 Gyphons og et Moderfartøj for at komme videre til næste bane. Personligt har jeg ikke kunnet komme længere end til de 5 Gyphons. Derfor har jeg booket hele næste uge i min Time Manager. Jeg skal spille M.A.C.H.

Som sagt, spillet er svært, men er man først kommet lidt ind i det, finder man hurtigt ud af hvad man skal gøre, for at opnå de rigtige resultater. F.eks. for at få mere skjold, skal du skyde en Green Carrier to gange, og så samle POW'et op. Cyan Carrier, som giver flere Smart Bombs, skal kun have eet skud, og så skal POW'et samles op. For at få mere Laser Energy, skal du bare skyde en Laser Carrier. Der er også en masse små irriterende fjender, bl.a. en der hedder Frame Fourk, som er virkelig svære at slippe fra. Og endnu mere irriterende er det, at de fleste af fjenderne kredser rundt om dig for til sidst, at støde ind i dig så du mister en masse energi. Der er ikke andet at gøre, end at skyde fjenderne så snart de kommer ind på skærmen. Det er hårdt arbejde, til tider direkte deprimerende, men det er et spil man bliver ved med at spille til man seigner!

TIPS:
Hvis du har brug for mere skjoldenergi, så flyv hen omkring x-position 15 og y-position 52 (15,52). Der kommer der nemlig Green Carriers du kan skyde, så du kan samle nogle skjold-POW'er op.

- + Godt dokumenteret Grafik & Gameplay
- Fristende konkurrence
- Godt alternativ til udenlandske spil
- Instruktioner på skole engelsk

Grafik.....	90%
Lyd.....	89%
Præsentation.....	96%
Underholdning.....	90%
Atmosfære.....	95%
Pris/Kvalitet.....	90%

Fnuggl

HVORFOR BETALE MERE FOR SOFTWARE?

- end det koster fra den officielle importør?

Defender of the Crown



Amiga, Atari ST 379,00 kr.
IBM PC 329,00 kr.
C64/128, DISK ... 189,00 kr.
C64/128, KASS. ... 129,00 kr.

King of Chicago



Amiga, Atari ST 379,00 kr.
IBM PC 329,00 kr.
C64/128, DISK ... 189,00 kr.

Amiga software - nu til kun 379,00 kr.

Sinbad and the Throne of Falcon, S.D.I., Deja Vu, King of Chicago, Uninvited, Defender of the Crown, Shadowgate, Balance of Power, Racter, m.fl.

Amiga software - nu til kun 329,00 kr.

Galactic Invasion, Barbarian, Fire Power, Turbo, Terrorpods, Scenery Disk #7, Obliterator, Goldrunner, Karate Kid II, Insanity Fight, m.fl.

Amiga software - nu til kun 249,00 kr.

Mission elevator, Western Games, Vampire's Empire, Clever&Smart, Spaceport, Paranoia, Soccer, m.fl.

Commodore 64/128 software - nu til kun 129/189 kr.

Defender of The Crown, Western Games, SDI, Clever&Smart, Vampire's Empire, Sinbad and the Throne of Falcon, King of Chicago, Deja Vu, m.fl.

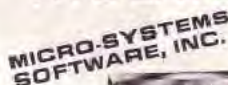
BESTIL VORES KATALOG MED ALLE DE NYE PRISER HOS:



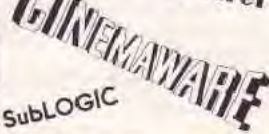
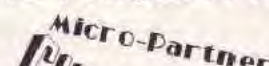
01 39 20 39

som også kan anviser nærmeste forhandler til dig.

Skandinavisk agent:



MICROILLUSIONS



Albert Teknoduck's Brevkasse!



Albert Teknoduck's

Kære Albert:

Jeg har nogle spørgsmål angående maskinkode på Commodore 64. Men først vil jeg sige, at det er et smadderfedt blad og jeg håber, at det vil fortsætte!

Spørgsmålene lyder således:

1. Hvordan dividerer man i maskinsprog?
2. Hvordan finder man ud af hvilket tegn, en sprite kolliderer med? Jeg vil blive meget glad, hvis I vil lave sådan en rutine!

Hjertelig hilsen
Thomas Neumann
Fiskene 48
3650 Ølstykke

Kære Thomas

Grunden til, at du er kommet med så hurtigt er udelukkende på grund af din hjertelige smiger! Det er ellers sædvanen, at alle tekniske læserbreve skal ligge på en redaktionshylde i minimum 9 uger. Det er udelukkende for at sikre min dyrbare person mod brevbomber. Nok pjank, jeg kan godt besvare dine spørgsmål...

1. For at dividere i maskinkode,

skal man enten lave en stor kompliceret rutine, eller man kan vælge at nøjes med kun at dividere med de tal, computeren umiddelbart kan håndtere, det drejer sig altså om tallene (1,2,4,8,...32768).

Man kan godt bruge både en byte eller en word. En word er det samme som eet tal, der ligger i to sammenhængende bytes (lo & hi). Hvis man vil dividere en byte med 4, skal man lsr'e tallet to gange i træk ($2 \cdot 2 = 4$), og hvis man vil dividere med 2, skal man kun lsr'e tallet en gang. Derimod, hvis man skal dividere en word med 4, skal man først lsr'e lo-byten og lige derefter skal man ror'e hi-byten. Det skal man gøre to gange, og hvis man skal dividere med 2, skal man ligesom i byte-dividering kun gøre det en gang. Man ror'er hi-byten, for at føre carry-flaget fra lo-byten videre over i hi-byten. I program nr. 3, kan du se, hvordan det føres ud i praksis. I dette eksempel, dividerer jeg word-tallet 9352 med 8. Du kan se jeg dividerer med otte, fordi jeg lsr'er of ror'er 3 gange i træk ($2 \cdot 2 \cdot 2 = 8$). I program eksempel nr. 3, bliver først start-tallet og derefter resultatet skrevet ud så

du kan se, at det er rigtigt nok hvad jeg siger ($9352/8 = 1169$).

2. Jeg vil ikke forklare dig hvordan det kan lade sig gøre. Man skal dividere, gange og trække fra i een lang køre, så du ville nok ikke kunne forstå det alligevel. Nuvel, jeg har lavet et program til dig, der lynhurtigt finder det tegn der befinder sig ca. i midten af sprite'n - program nr. 4. Hvergang du vil finde det pågældende tegn, skriver du bare: sys 53000, sprite nr. Sprite-nummeret skal være et tal fra 0 til 7, så programmet ved hvilken sprite den skal bruge til at tjekke med. Hvis du f.eks. skriver 1, vil programmet gå ud fra den anden sprite, og hvis du skriver 7, vil programmet gå ud fra den sidste sprite. Når du har sys'et programmet, vil tegnværdien ligge i adresse nr. 2. Hvis du vil have tegnværdien over i en variabel, f.eks. variabelen «a», skriver du bare: a = peek (2). Du skal bare huske på, at tegnværdien ikke er i ASCII-koder, men i de koder der bliver brugt til skærmklargring, dvs. de værdier du kan peek'e direkte fra skærmområdet!

Med knus og kys,
din Albert

brevkasse

Udregninger



Lager problemer!

Til Hr. Teknoduck

Jeg har et teknisk problem!

Når mine programmer, de hjemmelavede, bliver loadet ind i min computer, sker det tit at computeren pludselig standser og skriver »syntax error in 1«. Når jeg så lister programmet, hedder linie 1 pludselig 70 og indeholder ingenting!?

Linie 70 i programmet er stadig som da jeg savede programmet!

Hvad gør jeg galt???????

Tak for et godt blad! Keep up the good work!

Hilsen fra en frustreret freak!

Arnt Rem

Ågården 9 1.mf.

2635 Ishøj

Hej Arnt

Du skriver ikke hvilket lagermedie, du kører med. Derfor vil jeg starte med, at forklare dig hvad der kunne være galt, hvis du bruger båndoptager.

Ser du, Commodores egen båndoptager er en meget skrøbelig skabning. Dens læsehovede kan meget let forskubbe sig, når man save'r eller load'er. Det er udelukkende på grund af, at Commodore ikke har gidet gøre sig den ulejlighed, at justere den ordentligt fra starten. Det vil medføre, at der som en selvfølge vil forekomme en fejl i det program der bliver loadet. Det kan du undgå, hvis du selv justerer tonehovedet sådan, at det vil blive siddende i denne position. Det gør du ved at gøre følgende:

1. Skru toppen af båndoptageren.
2. Smid et computerbånd i båndoptageren.
3. Drej på den skrue, der sidder lige over REWIND-knappen.
4. Load spillet ind.

Nu er der ikke andet at gøre end at prøve dig frem med ovennævnte metode, indtil loadningen sker perfekt. Derefter samler du båndoptageren igen, og så burde skidtet virke!

Nu vil jeg gå ud fra, at du benytter en disk-station som lagermedie. Det er ikke særlig sandsynligt, for fejl som den du har nævnt, forekommer hyppigst på bånd. På en diskteststation, kan læsehovedet godt forskyde sig, hvis man f.eks. kommer til at hive en disk ud mens det er ved at blive loadet ind. Det kan normalt rettes ved, at man initialiserer disketten. Hvis det er gået hen og blevet en uvan, kan det dog godt skade stationen fysisk.

For at rette diskens læsehovede, skal du bruge et »Head Alignment« program. Hvis du ikke har et, kan jeg foreslå et som »Vorpel Utility Kit« fra Epyx. det har også en masse andre finesser, deriblandt en super-ekstrem hurtig fastloader, så det burde vel være den lille investering værd.

Hvad du skal gøre? Jo, du skal:

1. Skru låget af diskteststationen.
2. Skru selve hardware enheden inden i fri af holderen.
3. Stille hardware enheden på siden.
4. Finde den store runde plade med 2 skruer i.
5. Skru begge skruer lodret så de stadig sidder i.
6. Dreje lidt på pladen.
7. Stramme den skrue der peger mod åbningen så den sidder fast.

Derefter kører du head alignment programmet, og hvis resultatet ikke er tilfredsstillende, løsner du den skrue du strammede og prøver igen fra punkt nr. 6. Når resultatet er blevet positivt, sætter du diskstationen sammen igen, og der burde ikke være flere problemer.

Med venlig hilsen
Albert Teknoduck

Amerikansk

Hej Albert

Eftersom min familie og jeg skal flytte til USA, vil jeg gerne stille nogle tekniske spørgsmål med hensyn til min 64'er.

Jeg vil gerne have at vide, hvilke dele af mit computer udstyr og spil, jeg kan tage med mig derover. De kører jo kun med 110 volt derovre.

Hilsen en glad og frodig C-64 gut!

**Lars Bo Wegmann
Ringsted**

PS. Jeg håber du kan slå Ronnie i kapløbet om at blive den ukronede Danmarks-mester i brevåbning!

PPS. En hyperlækker brevkasse (næsten som Hyper Sports)!

Hello Lars

Yes, yes... Jeg er jo selv lidt af en verdenssand, så jeg kan godt nikke genkendende til dine problemer. Jeg har selv boet en årrække i et naboland til USA, hvor jeg fik min første 64'er importeret fra USA. Da jeg så kom hjem til min danske andegård, brugte jeg bare en 110-volts transformator til mit udstyr, så jeg kunne bruge det. Det gik ganske udmærket, men der er en væsentlig forskel på et dansk system og et amerikansk system. Amerikanerne benytter sig af det system der hedder NTSC, og vi bruger

PAL. På en NTSC-monitor eller skærm, er der kun 262 rasterlinier, hvorimod der på en dansk skærm er 312 linier. Det giver en tidsforskel i udførelsen af programmerne (det er for kompliceret at forklare her), men det bliver mere eller mindre opvejat af, at de i USA kører med 50 Hertz hvor vi i Danmark kører med 60 Hertz. Siden din computer er dansk, vil du være nødsaget til at medbringe en dansk skærm, da du ikke kan se et PAL-billede på en NTSC-skærm. Din diskteststation og alt det andet udstyr behøver du ikke at tage med, for de er ikke afhængige af TV-formatet.

Spil, programmer osv. kan du godt tage med, men du kan ikke være sikker på, at de vil virke på en amerikansk computer. De vil dog godt kunne bruges hvis du medbringer din egen skærm og computer.

En anden side af sagen er, at computerudstyr i USA er en trillion gange billigere end her i det skatteplagede Danmark. Derfor vil du sikkert kunne få en net fortjeneste, hvis du solgte dit udstyr og købte nyt i USA. Så kan du bare ikke bruge mere end ca. 95% af dine programmer, da de jo højst sandsynligt er købt i Danmark.

Med hensyn til dersen med brevåbning så kan jeg betro dig, at jeg allerede har slået Ronnie, men ikke i brevåbning.

Tak for komplimenten og Bon Voyage!

Teknoduck

Det eneste blad med programmer
udelukkende til Commodore

Korte og lange, seriøse
og spil-programmer



Hele 40 tætpakkede sider med tonsvis af programmer til
Commodore 64 og 128, AMIGA og C-16

Nyt

Kun kr. 28,50

Det nye LIST! er på gaden den 18. februar 1988

HAR DU GODE KORT PÅ HÅNDEN?

Det har Alcotini, din total leverandør i
EPROM SYSTEMER

EPROMbrænder, ROMdisk, EPROMkort, EPROM,
Modulgenerator, Kernalkort, EPROMsletter/rør,
Motherboards, Cartridges/boxe samt en masse
almindelig tilbehør. Men vigtigst af alt: KNOW HOW -
Vi har udviklet EPROMsystemer i flere år, så vi ved
hvad DU snakker om.

SUPERTILBUD NETOP NU:

16K EPROMkort, før 79	NU 65,00
32K EPROMkort, før 89	NU 75,00
C128 (8/16/32/64K kort)	139,00
AMIGA MONITOR, CM 8833, FØR 2995	NU 2695,00
Exelator+, diskdrev til C64	KUN 1595,00
Disketter 5.25", 5 års garanti, v/100	3,98
Disketter 3.50", 5 års garanti, v/10	12,00
Star NL10 printer incl. interface	2795,00
Philips monitor 12" gul el. grøn	999,00
Philips monitor 14" farve til C64	2149,00
Dolphindos C64, 30Xload, før 995	NU 879,00
12 kanaler TV-Tuner, gør din computer monitor til et komplet TV, leveres med dobbelt stueantenne	KUN 1375,00

Vi har mere endnu, ring efter vore gratis kataloger.
Alle priser incl. moms og gælder til 1. marts.

HVORFOR KØBE TYSK 2. SORTERING NÅR DANSK KVALITET ER BILLIGERE

ROMDISK 512

Bliv ejer af Danmarks første og eneste
ROMdisk til C64/128 -EPROMkortenes
AFLØSER! Den fungerer nemlig som en
anderledes diskstation med 1/2 MEGABYTE
hukommelse, bare MEGET hurtigere
(200Xload). Med en enkelt kommando loader
du fra Basic program eller direkte mode.
Desuden får du: 6 nye kommandoer, plads til
over 10.000 prg., indbygget 52K modul-
generator, reset-knap, autoboot under opstart,
100% kompatibel og meget mere. Til 8 stk.
2784-27512 EPROM'er. Leveres med en fyldig
manual på DANSK.

KUN KR. 499.-

ROMdisk 512 ER anderledes, se selv testen i
COMputer nr. 9/87.

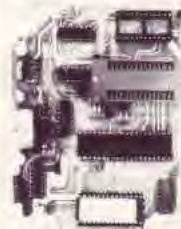


PROGRAMMER 2.0

Simpelhen den smarteste brænder til C64/128
nogen sinde. Avanceret, men har samtidig
utrolig nem betjening. Klarer 2508-27512
EPROM og EPROM. Har Autostart software,
indbygget 32K modulgenerator, 4 prog.
spændinger, "Quick prog." og meget mere.
Leveres med 16 siders illustreret manual på
DANSK. Og så er der jo prisen.

KUN KR. 649.-

Læs selv i COMputer nr. 9/87
hvorfor PROGRAMMER 2.0 er bedst.



Læs mere i vort
GRATIS katalog.

Vi har bl.a. EPROMkort fra 45,-
UV-rør fra 249,-
samt EPROM'er.

*) Excl. tekstool.

ALCOTINI
DANSK KVALITET

Solbjergvej 14, 8260 Viby J.
Tlf. 06 11 90 22 -

FORHANDLERE VELKOMNE

DANSK KVALITET
Solbjergvej 14, 8260 Viby J.
Tlf. 06 11 90 22

ALCOTINI

Det eneste blad med programmer udelukkende til Commodore

LISTEN

Marts / April 1988

1

Kun Dkr. 28,50

Nok. 28,50

Korte og lange, seriøse og spil-programmer

Hele 40 tætpakkede sider

Commodore 64 og 128

AMIGA og C-16

Tonsvis af programmer

Masser af programmer til Commodore 64 og 128



Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -

kr. 595,-
incl. moms



THE FINAL CARTRIDGE III®

Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-toolkit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menu-bjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

Preference-vindue

til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

»LCD«-calculator

Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

Notesbog

Nem tekstbehandler med proportional-skrift samt vinduer til

DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER til hurtig, direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

Centronics/Serie/RS 232 screen-dumps

for komplet A4 udskrivning * udskrivning af interrupted screens * farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

Renumber * Auto * Delete * Old * Help * Kill * Find * Replace * Fast format * Scrolling op/ned * Low Res screendumps * Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som
GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og **BACK-UP FUNKTIONER:**
Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III. Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

- Dansk brugervejledning m/opslagsindeks
- 12 mdrs. garanti
- Hot-Line service for slutbrugere

Copyright and registered trademarks
Riska b.v., Home & Personal Computers
Wolphaertsbocht 236, 3038 MV Rotterdam
The Netherlands.

MORGOM
DATA A/S



SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÅRSTA - 76021880
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88
- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark

IC RUN

Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd

Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.

Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekst-behandlingsprogram, nemlig BWV Tekst 1 til Commodore 64,

★ AMIGA GOLD er IC RUN's nyeste tilbud til Amiga ejere. En diskette fyldt med nogle af de mest interessante Public Domain og ShareWare programmer på markedet. AMIGA GOLD indeholder over 25 programmer, lydeksempler og DPaint billeder, der virkelig viser hvad Amigaen duer til.

kun kr. 285,-

NU OGSÅ AMIGA Virus-killer!

☐ Jeg ønsker istedet AMIGA virus-killer-diskette

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN • Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten.

Pris kr. 285,- incl. moms, for 10 blade (12 numre).

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN • Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

☐ og Jeg ønsker 2 spil tilsendt (bånd)

☐ Jeg ønsker istedet diskette med BWV Tekst 1 ☐ bånd

☐ Jeg ønsker istedet AMIGA-diskette med ca. 20 pgr.

☐ Istedet ønsker jeg Commodore 128 disketten med ca. 20 pgr.

☐ Jeg ønsker istedet 11 blade kr. 285,-

Danmarks laveste abonnementspris!

FOLKEBIBLIOTEKERNES
DEPOTBIBLIOTEKSTADSBIKLIOTEKET I LYNGBY
LÆSESALENERNES
FOLKEBIBLIOTEKERNES
DEPOTBIBLIOTEK
BLOEDGADE 28
LYNGBY
FOLKEBIBLIOTEKERNES
DEPOTBIBLIOTEK

DANISH DYNAMITE

Styr på fremtiden -
Styr i fremtiden...
Det danske joystick

Slagfast nylon-hus -
Stållindlæg i håndtag -
Dansk-fremstillet
1 års garanti



Vejledende udsalg 218,- kr.

DAN-JOY
DANISH DYNAMITE
DEPOTBIBLIOTEK

Præcisions fremstillet med trykt kredsløb
5 stk. udskiftelige micro-switches
Superstærk plast- og stålkonstruktion
Designet for både venstre og højre hånd
Specielt designet håndtag
Speciel ledningsaffastning
Ekstra lang ledning på 150 cm.

Passer til:

Commodore 64/128 - Atari - Amstrad
Bit 90 - Memotech - Spectravideo

Sælges gennem forhandlere over hele N/L
Fabrikation: Danish Joystickproduction, Axel Kiers Vej 18 C 3,

Hvis din sædvanlige forhandler ikke har Dan-Joy, kan du ringe til



3795114482